

OTICIAS - CÓMICS - PASATIEMPOS - OPINIÓN - PÓSTERS - HENTAI
Año 5 - Número 34 - Incluye CD-ROM - 4,80€
Minami
Revista de manga y anime
ANUNCIADA EN
TV
GUNNM
ANGELIC LAYER
LOVE HINA
VAMPIRE HUNTER D
SOL BIANCA
KINGDOM HEARTS
BLOOD THE LAST VAMPIRE
CHOBITS
ORDENADORES PERSONALES
00034
8 414090 223881
PERACIÓN FRIKI- LABORATORIO CIENTÍFICO - CORREO - CONCURSO

Especial Saint Seiya

Minami





Jamás verás
algo
parecido

Incluye CD y doble póster de regalo

UN AÑO MÁS...



Bueno, bueno, bueno, otro año más que hemos pasado¿Qué tal el nuevo año? Espero que genial y que además los Reyes Magos os hayan traido muchos cosas buenas, como por ejemplo el Especial Minami de Los Caballeros del Zodiaco (que si tenéis suerte aún estará a la venta) o varios números de esta vuestra revista. ¿Cómo? ¿Que estáis un poco jodidos porque se han acabado las vacaciones? Bueno, eso es inevitable, pero pensad que en nada tenemos aquí la Semana Santa, y mientras tanto podéis consolaros con este nuevo ejemplar, el primero del quinto año de vida de Minami, pues tal y como dice el título, ya hemos comenzado otro año más con vosotros, casi nada.

Un año más disfrutando con vuestras cartas, opiniones, apoyo y felicitaciones. Un año más siendo el número uno indiscutible en ventas. Un año más luchando porque el manganime tenga el puesto que se merece en nuestro país. Un año más siendo vuestra revista favorita. En definitiva, un año más en el candelero.

Y lo primero, los cambios que notaréis. Para empezar, y como ya dije, yo ya no maqueto Minami. Han sido tres años enteros los que he pasado encargándome de absolutamente todo dentro de la revista, al punto de que mientras otras publicaciones eran "revistas de manga", Minami era "la revista de Lázaro". Eso puede estar bien, y efectivamente ayuda a que la revista tenga una coherencia, continuidad y evolución constantes y en una misma línea, pero yo no voy a estar ahí siempre, y de hecho me planteo este año como el último o penúltimo. Por tanto, voy a intentar en lo posible desligarme para que cuando me vaya no se note tanto. Que evidentemente se notará, pues sigo siendo el director y corrector, amén de tener las mismas secciones de siempre, pero entre que ya no maquetaré yo y que intentaré reducir en lo posible mis notitas espero que para cuando me marche la cosa no sea el descalabro que muchos me han dicho que se producirá cuando decida retirarme (y que es evidente e inevitable, al fin y al cabo soy el padre de la criatura).

En cualquier caso, que yo deje de maquetar además de servir a lo arriba dicho creo que mejorará mucho el aspecto gráfico de Minami, pues es evidente que no soy un genio en el tema y seguro que los nuevos encargados lo harán muchísimo mejor.

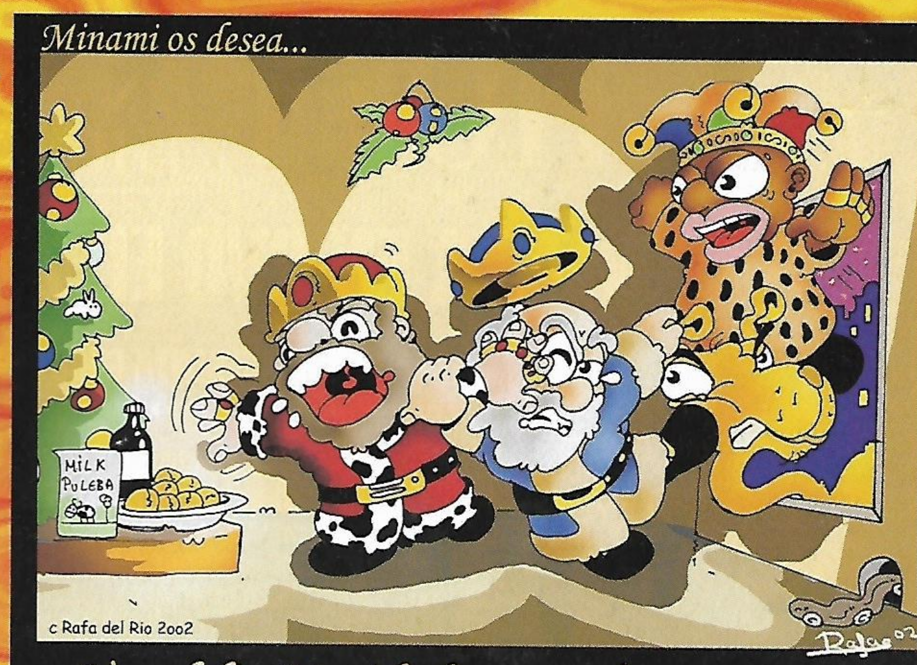
Más cambios... pues bueno, que crearemos una sección para que los lectores conozcáis a los que hacemos Minami (ahora que tras la disgregación de mi equipo original de Minami2000 por fin tenemos un nuevo equipo fijo y estable, amén de cumplidor y de calidad), que posiblemente este año vuelva Gran Hermanotaku, que consolidaremos las secciones de crítica (y además no sólo con lo evidente sino también con cosas en las que nadie parece caer; por ejemplo, he visto a mucha gente quejarse porque tal o cual DVD tiene medio segundo de desfase, pero a nadie por los muchos errores idiomáticos que se escuchan en las versiones españolas) ahora que de nuevo nos habéis elegido como los más objetivos y sinceros, y... bueno, diversas sorpresas que ya irán apareciendo a su debido momento. Ah, antes de que se me olvide, sois muchos los que pedís una Operación Friki 2, pero muy pocos los que votáis para el disco de OF. Os recordamos que la idea es que los ganadores se conviertan en profesionales. Si los primeros ganadores graban un disco y nadie lo compra, es evidente que la cosa no os interesa, y entonces para qué hacer una Operación Friki 2... Así que ya sabéis, colaborad más, que son las ganadoras que vosotros escogisteis, y van a grabar el CD que vosotros elijáis (aunque bueno, algo sí que se mueve la cosa, pues de momento ya se han puesto en contacto con nosotros unos chavales que les van a crear un club de fans, ya os informaremos en la sección de OF o en el Correo).

Pero que nadie se asuste, ya dije en el número anterior que los grandes cambios sólo debían producirse cuando las cosas iban mal, e indudablemente para Minami no sólo no van mal sino que no podrían ir mucho mejor: Somos el número uno, tenemos vuestro apoyo incondicional, somos la referencia de todas las empresas, distribuidoras, canales de televisión y aun de las otras publicaciones del sector... Vamos, que haremos los retoques justos para no estancarnos y seguir evolucionando en base a vuestras cartas y sugerencias, pero nada más, porque es evidente que la fórmula actual funciona, que somos exactamente lo que queréis.

Y, por supuesto, seguiremos con nuestras primicias exclusivas, esas que sólo tenemos nosotros y que hacen de las noticias de Minami la envidia del sector (este número por ejemplo os descubrimos la edición de Boys Be por parte de Ivrea y os confirmamos que ya se han comprado los derechos de Digimon Frontier).

En fin... que un año más con todos vosotros, un año más disfrutando, ¡y los que nos quedan!

Lázaro Muñoz
lazaro@aresinf.com



POR FIN EN DVD EL MEJOR ANIME CYBERPUNK DE TODOS LOS TIEMPOS

GHOST IN THE SHELL

A LA VENTA EN DVD EL 27 DE NOVIEMBRE

SELECTA VISION PRESENTA GHOST IN THE SHELL

GHOST IN THE SHELL BASADA EN EL MANGA DE MASAMUNE SHIROW

DIRECTOR MAMORU OSHII **GUIÓN** KAZUNORI ITO **DIRECTOR DE ANIMACIÓN** TOSHIHIKO NISHIKUBO
KEY ANIMATION SUPERVISORS KAZUCHIKA KISE / HIROYUKI OKIURA **DISEÑO DE PERSONAJES** HIROYUKI OKIURA
DISEÑOS MECÁNICOS SHOJI KAWAMORI / ATSUSHI TAKEUCHIART **DIRECTOR** HIROMASA OGURA
MUSICA KENJI KAWAI **PRODUCIDA** POR KODANSHA EN ASOCIACIÓN CON BANDAI VISUAL Y MANGA ENTERTAINMENT
PRODUCTORES EJECUTIVOS TERUO MIYAHARA / SHIGERU WATANABE / ANDY FRAIN



Selecta Visión

Minami

AÑO 5
NÚMERO 34

REDACCIÓN

Dirección: María José Castro.

Coordinación: Lázaro Muñoz.
Colaboran: Alessandra Moura, Ana C., Manuel Ortega, Matsuyama, Jaime Ortega, Raúl Ruiz, Irma Page, Miguel A. Sánchez, Lady Andromeda, Miguel Romero, Jesús Muñoz, Paco Benítez, Isabel Lozano, Jaime Munuera, Sharleen, Marta Munuera, Joan Fuentes, Paco Hernández, Marc Perelló, Eva Evrad, Rafa del Río, Antonio Salgado, Marc Ortiz, Neo-Gaka, Manuel Fco. ^Gea^, Remy, Aleix Ibars, Genís, Clara, Álvaro Camino, Neorub, Gaer, Carlos Kakuey, Mikel Patón, Alfons Moliné, Leticia CA y Lirin.
Dibujantes: Ismael Álvarez, Ken Niimura, Rafael Vázquez, Cristina Ortega, J. Ignacio Palacios, Jerôme Alquié y Rafa del Río.
Corrección de textos/estilo: Lázaro Muñoz
Diseño y maquetación: Manuel Robles e Irene G. Liceras.
Filmación: Gabriel Sánchez-Trincado.
Contenido del CD: Joan Fuentes, José García y Lázaro Muñoz.

Redacción y administración: ARES Informática S.L., Pasaje Mercuri s/n, nave 12. 08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona). Tel: 902 19 72 64. Fax: 902 19 72 63.
Administración: Rosana Jiménez.
Suscripción: Vanessa Roda - suscripciones@aresinf.com
Director de producción: José García
Fotomecánica: ARES Informática S.L.
Impresión: Gráficas Monterreina, S.A.
Distribución: COEDIS S.A.
Distribución en Argentina:
York Agency, C/ Alsina 739, CP 1087 - Buenos Aires.
Distribución en México:
Alejandro Flores, República de Colombia nº 76, local 9.
La Colonia Centro - 07020 - Delegación. Cuauhtemoc.
Distribución Tiendas Especializadas:
Samurai Ediciones, C/ Tanger 76. 08018 Barcelona T:933001022.

Depósito Legal: B-6870/99.

No está permitida la reproducción o manipulación total o parcial del software contenido en el CD ROM de esta revista sin la autorización del fabricante o representante legal en España de cada uno de los programas. Queda igualmente prohibida la reproducción total o parcial, aun citando su procedencia, del contenido de esta publicación, incluyendo el del CD ROM, por cualquier medio. Todas las imágenes reproducidas son © de sus autores y/o editoriales.
Minami no comparte necesariamente las opiniones en ella expresadas.
Minami aboga por la igualdad y por un lenguaje no sexista, sin embargo respeta la manera de pensar y escribir de cada uno/a y por tanto no modificará ningún texto para adaptarlo a formatos no sexistas, pero en todo momento se considera por igual a la gente de ambos sexos cuando aparezcan las palabras "aficionados", "lectores" o similares.

Minami - ARES Informática S.L.
Pasaje Mercuri s/n, nave 12
08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)
e-mail: minami@aresinf.com
Página web: www.aresinf.com/minami

INDICE



AGRADECIMIENTOS...
























e Glénat · MANGALINE · NORMA Editorial



NOTICIAS



ANTENA 3

•En primer lugar, permitidnos que rectifiquemos lo que anunciamos en esta misma sección hace unas semanas.
Y es que, en contra de las previsiones, Antena 3 no ha comenzado la emisión de los nuevos episodios de **Campeones hacia el mundial**. Así que... Pedimos disculpas a quienes se pegaran inútilmente el madrugón para intentar ver las nuevas peripecias de *Tsubasa* y compañía...

•La cuestión es que este canal, en su parrilla de programación, sí había anunciado la reanudación de la serie a partir del episodio 22 desde el día 30 de noviembre, cosa que posteriormente optó por no hacer.

•Lo que sí podéis dar por supuesto es que en un momento u otro empezarán a emitir esos nuevos episodios ya que (y esto sí está confirmado) recientemente ha adquirido una nueva tanda (en concreto hasta el episodio 35). A ver si por casualidad en Navidades optan por hacerle un hueco...



•Porque a lo que sí que le hacen un hueco es a dos películas de Mazinger Z, en concreto los días 26 y 27, nada menos que a las 7:30 horas (eligiendo horarios son unas máquinas estos tipos). En fin, serán Gran Mazinger contra Getter Robot y Mazinger: un violento combate. Esperemos que las repongan luego en horarios más razonables.

OTROS CANALES

•Pasamos a comentaros otras cosillas también en torno al anime en nuestras pantallas. En Canal 2 Andalucía se está emitiendo Cowboy Bebop cada tarde a eso de las 18h, además de Doraemon, Cat's Eye, La abeja Maya, Reena y Gaudy, La familia crece, Ninja Sasuke, Muka Muka y Lum, la chica invasora.

•Pasamos a comentaros otras cosillas también en torno al anime en nuestras pantallas. En Canal 2 Andalucía se está emitiendo **Cowboy Bebop** cada tarde a eso de las 18h, además de **Doraemon**, **Cat's Eye**, **La abeja Maya**, **Reena y Gaudy**, **La familia crece**, **Ninja Sasuke**, **Muka Muka** y **Lum, la chica invasora**.

•El canal autonómico catalán ha iniciado la reposición de las series **Kare Kano** y **Detective Conan**, al tiempo que continúa emitiendo **Shin-chan**, **Yawara**, **Yu Yu Hakusho**, **Doraemon**, **Dr. Slump**, **Sailor Moon** y, a través de su canal internacional (disponible en Vía Digital, Canal Satélite y operadores de cable) están emitiendo asimismo **Shin-chan**, **Fushigi Yuugi** y **Sailor Moon**.
Asimismo, las últimas noticias que tenemos en torno a **DoReMi** apuntan a que la serie empezará a emitirse en enero en todos los canales autonómicos a excepción del gallego, así que atentos, porque lamentablemente no hay fechas confirmadas, igual es mañana que igual se esperan a febrero o marzo.
Y también en enero tenemos novedades en **Vía Digital**. En primer lugar, el canal Fox Kids estrena **Hamtaro** ("Tottoko Hamutaro"), una serie bastante reciente producida por la televisión de Tokyo que narra las peripecias de unos roedores de lo más cuco que corretean, cotorrean, incordian y se rascan las orejas... Aunque es una serie francamente tontorrona, la dulzura de estas criaturillas ha logrado un notable éxito en Japón, Italia, Alemania e incluso Estados Unidos. Fox Kids la emitirá los fines de semana, a partir de mediados de enero. La distribuye Arait Multimedia y... ¡tachán! ¡¡Las canciones de cabecera y cierre os las encontraréis interpretadas por las ganadoras de **Operación Friki**!!

•Vamos ahora con una primicia de esas que sólo **Minami** os puede ofrecer: Ya se han comprado los derechos de emisión de **Digimon Frontier**, la cuarta entrega de la saga que va camino de ser una de las más duraderas. Todavía no está ni traducida, pero los canales de televisión le están metiendo caña a la distribuidora para poder emitirla cuanto antes. Seguiremos informando.
En cuanto al canal Buzz, en enero está prevista la reemisión de **City Hunter 3**, en sustitución de **Generator Gawl**, a partir del día 5. Igualmente, **Orphen**, otra serie que se anunció hace mucho pero no se llegó a emitir, comienza su andadura en este canal a partir del día 11, reemplazando a **Furi Kuri**, que seguirá emitiéndose pasada la medianoche un par de días en semana.

•Por otro lado, hay por ahí un canal local llamado **Popular TV** perteneciente a la Cadena COPE (no se les nota ni nada; además, la proliferación de clérigos en ese canal es preocupante) que, si bien puede recibirse en terrestre en algunas partes de España, lo podéis sintonizar también con el decodificador de Vía Digital, ya que emite por Hispasat. Si os interesa, aquí están los datos que se deben introducir en la sección "Opciones de instalación → Búsqueda de canales" para detectar el canal: Frecuencia: 11731 Horizontal->Velocidad de transmisión: 28120 - 5/6

•Pues bien, este canal está emitiendo cada día a la una de la tarde la serie **Conan el niño del futuro** (aunque no con el doblaje que en su día se hizo en España, sino con uno de Hispanoamérica), todo un clásico de *Hayao Miyazaki* que se reemitió recientemente en un canal autonómico.
Asimismo, puede que os encontréis algún otro clásico curioseando este canal.

•Y supongo que ya habréis visto todos el anuncio de televisión de **Minami**, ¿verdad?

BREVES

NOVEDADES SAINT SEIYA

Supongo que todos os pillaráis el especial de **Saint Seiya** que salió a la vez que el número 33 de **Minami**, pero si no, sabed que ya está confirmado el nuevo manga de **Saint Seiya**, llamado **Episode G** y basado en la vida de los Caballeros de Oro antes de toda la movida del Santuario, y que pronto os facilitaremos información de los OVAs 3 y siguientes de Hades. Además, en este CD tendría que haber estado el ending de la serie, aunque por un error de última hora tendréis que esperar al CD del número que viene, lo sentimos.

EL VIAJE DE CHIHIRO EN EEUU

Sen to Chihiro no Kamikakushi ya se ha estrenado en los Estados Unidos con el título de **Spirited Away**. Suponemos que logrará una recaudación desbordante, dada la masiva distribución que está teniendo. Por el momento, se ha estrenado en un total de ¡dos! salas en todo el territorio norteamericano y en versión subtitulada. Posiblemente más adelante Disney se anime a doblarla (eso sí, si finalmente lo hace, el doblaje será cuidado hasta el último detalle).

EL VIAJE DE CHIHIRO EN LOS OSCARS

Si bien tras **La princesa Mononoke** Disney estuvo dudando mucho si continuar distribuyendo los nuevos trabajos de Ghibli -a la vista de que no todos eran tan dulces como *Totoro* y que Ghibli no les autorizaba a *retocar* sus películas-, finalmente sí ha adquirido **Sen to Chihiro**, ante el temor de que Dreamworks, su principal competidor, se hiciera con ella. Y es más, para la futura edición de los *Oscar*, el recién creado apartado de animación contará, bajo la representación de Disney, con una de estas dos candidatas: **Lilo y Stitch** o **El viaje de Chihiro**. ¿Por cuál se decantará Disney para presentarla como candidata? La verdad, yo no me haría ilusiones...

CORTO DE ANIMCIÓN DE GHIBLI Y HIDEAKI ANNO

Al parecer, el estudio Ghibli está retocando los últimos detalles de un corto titulado "Kusou no Kikai-tachi no Naka no Hakai no Hatsumei" que ha contado con la colaboración de *Hideaki Anno* (el director de series como **Nadia** o **Evangelion**), buen amigo de *Miyazaki*. El corto retoma de alguna manera la historia de *Totoro* y, en principio, se proyectará en el museo Ghibli.

FOX KIDS EEUU EMITE ANIME

Fox Kids EE.UU. está manos a la obra para emitir diversas series de producción japonesa, como **Ultimate Muscle** (quizás os suena más como **Musculman** o **Kinnikuman**), **Fighting Foodon**, **Kirby** o **Ultraman Tiga**.

NOTICIAS

ANIME

ANIME EN VENTA

• Siguiendo con nuestro país, también hay novedades en el mercado del anime. En estos momentos se están distribuyendo por los kioscos dos colecciones de anime a unos precios muy interesantes. Por un lado, tenemos la colección **Manga Manía** de Selecta Visión, Dynamic y compañía, que ha anunciado el lanzamiento de los siguientes títulos:

Boogiepop Phantom	Excel Saga	FLCL	Evangelion
Cowboy Bebop	Golden Boy	Kenshin, la película (¡por fin!)	Trigun
Escaflowne	Harlock Saga	Lain	Queen Emeraldas
Mazinger Z (filmes)	Great Mazinger (filmes)	Daiguard	

Todos estos son entre otros "de futura aparición" (como **Gasaraki**, **Outlaw Star**, **Orphen**, etc, además de, posiblemente, los episodios de la serie de televisión de **Rurouni Kenshin**).

• Pero es que al mismo tiempo **Jonu Media** ha empezado también a distribuir sus productos por los kioscos a modo de coleccionable. El catálogo que han anunciado para esta colección es el siguiente:

Sakura + Yu Yu Hakusho #1	Jin Roh + Kare Kano #1	Fushigi Yuugi	Love Hina
Melty Lancer	Escuela de Brujas (OVAs)	Boys Be	Yu Yu Hakusho #2
Ceres, la leyenda celestial	Niea Under 7 #1	Babel II	Sol Bianca
Kare Kano #2	Angel Sanctuary	Clamp Detective	Tokyo Vice
Los 10 guerreros de Tokyo	Yu Yu Hakusho #3	I, Me, My Strawverry Eggs	
Escuela de Brujas (TVserie)	Niea Under 7 #3	Hand Maid May #1 y #2	Comic Party
Patlabor	Kimagure Orange Road		

Como veis, Jonu tiene en la cartera muchas novedades. Y, atención señores, también tiene previsto lanzar ese peliculón del estudio Ghibli llamado **La tumba de las luciérnagas** (Hotaru no Haka). Venía siendo lamentable que hasta el momento nadie se hubiera animado a traerla a España, cuando, por ejemplo, en Francia hace tiempo que la conocen y la disfrutan. Pero no será el único título de Ghibli que saque Jonu, puesto que, según las últimas noticias que tenemos, **El viaje de Chihiro** pasará de Vértigo a Jonu a la hora de ser distribuída en vídeo. Se espera que salga tras Semana Santa, en una edición formada por dos DVDs.

• Por el contrario, sigue sin haber fecha para la edición española del DVD de **La princesa Mononoke**. Según parece, a Buena Vista le está resultando bastante laborioso cumplir las exigencias que le llegan desde Japón (por cierto, Buena Vista Japan también se ha visto envuelta en líos ante la denuncia impuesta por muchos compradores del DVD de **Chihiro** que se han encontrado con que la imagen presenta un tono ligeramente más rojizo de lo correspondiente).

SELECTA Y SUS HISTORIAS

• Os informamos de que todos aquellos que hayáis tenido problemas con los **DVDs 5** y **6** de **Evangelion**, a partir de enero podréis solicitar que os los cambien. Para ello, bastará con que os pongáis en contacto con Selecta Visión mediante la siguiente dirección de correo electrónico: info@selecta-vision.com. En el mensaje deberéis indicar todos vuestros datos, incluido el número de teléfono. Y en el título del mensaje es importante que hagáis referencia a este asunto. Asimismo, estos DVDs volverán a distribuirse (una vez solventados los problemas) a partir de enero, con estuche de color negro y no transparente, para facilitar su identificación. Otro detalle que ha tenido Selecta y que no podemos dejar de comentar es que, como regalo de Navidad, ha sorteado un total de ochenta (¡ochenta!) DVDs de la Edición Especial de **Akira**. Decimos "ha sorteado", puesto que el concurso se celebró en un abrir y cerrar de ojos: las bases del concurso se dieron a conocer en diversas páginas de Internet dedicadas al mundo del cine, el DVD o el manganime; el concurso consistía en que, a partir de las ocho de la tarde del día siguiente a la publicación de esas bases, los remitentes de los primeros 80 e-mails que se recibieran en Selecta recibirían de manera automática uno de esos ochenta DVDs. Y así fue, doy fe (¡que yo gané uno!) Por último, intentaremos resumir las pegas que algunas personas han comentado en torno a los DVDs de **Ghost in the shell** (aunque ya hubo un artículo al respecto en el número anterior):

• Según parece, en algunas partes de la película la imagen y el sonido están ligeramente desincronizados. El motivo es que el audio que ha empleado Selecta Visión para el DVD es el mismo que utilizó Manga Films hace años; Manga Films dobló la película en estéreo, aunque más tarde los VHS de Manga Films se editaran en mono. Desgraciadamente, ese audio desincroniza ligeramente con la secuencia de vídeo del DVD, y a estas alturas no hay manera de separar las voces del doblaje de Manga Films del resto del sonido para intentar un reajuste. La única posibilidad sería volver a doblar la película... Y, como se puede deducir, el sonido del DVD es una mera *remasterización* del sonido de Manga Films, por lo que no se lo puede considerar un 5.1 "de origen", sino un poco ficticio... También parece que los subtítulos van, durante la primera media hora de película, levemente a destiempo. Esto sí debería tener una solución asequible y sí tiene más directamente que ver con Selecta. Según parece, en una segunda edición de la película piensan corregir esa pequeña alteración. Para colmo, también hay gente que ha experimentado problemas con los extras del DVD, principalmente cuando se accede a ellos desde un PC. Sin embargo, es un problema que sólo ha afectado a algunas personas. De hecho, el DVD funciona perfectamente en diversos modelos de sobremesa y en Playstation.Por el contrario, el DVD de **Akira** al final sí ha sido doblado de nuevo, por lo que podréis gozar de un 5.1 como diox manda. Se ha llevado a cabo un exhaustivo análisis del producto resultante antes de distribuirlo. Eso sí, Selecta ha tenido la cortesía de incluir en ese DVD, además del nuevo, el doblaje antiguo que figuraba en la edición de Manga Films.

BREVES

NUEVA PELÍCULA DE DORAEMON EN JAPÓN

En marzo de 2003 se estrena en los cines nipones el vigésimo cuarto largometraje de **Doraemon**. Su título será "Nobita to fushigi kaze tsukai" (*Nobita y los maravillosos manipuladores del viento*). En esta película aparecerán los personajes de siempre y otros muchos nuevos.

NUEVA PELÍCULA DE POKÉMON EN JAPÓN

Pokémon ronda también sus diez largometrajes, ya que el verano próximo se estrena en Japón la última sobre estos personajillos. Su título es "Gekijoban Pocket Monster Advance Generation - Shichiya no Negai Hoshi".

NUEVA PELÍCULA DE GHOST IN THE SHELL EN JAPÓN

Ya está en proceso la segunda película de **Ghost in the Shell**. Su título será "Innocence Ghost in the Shell" y está previsto que se estrene para mediados de 2004. Estará coproducida por IG Productions y ¡el estudio Ghibli! De nuevo, *Mamoru Oshii* llevará la dirección del filme.

PELÍCULA DE IMAGEN REAL DE DRAGON HEAD EN JAPÓN

El manga de *Minetaro Mochizuki* se está llevando a la gran pantalla en forma de un filme de imagen real de gran presupuesto (alrededor de 1500 millones de yenes). Su estreno está previsto para el otoño de 2003. Por Internet ya circulan algunas imágenes.

PELÍCULA DE IMAGEN REAL DE CAPTAIN HARLOCK

Será una coproducción entre Francia y Japón. Estará dirigida por *Olivier Dahan* y cuenta con el consentimiento de *Leiji Matsumoto*, el "padre" de la criatura. De momento sólo está en proyecto, pero parece que pronto empezará ser algo más. Según parece, será rodada en inglés.

RATONES DE ORDENADOR "MADE IN SHIROW"

Sin duda, los diseños de *Masamune Shirow* son de una calidad indiscutible. Pero ¿quién podría imaginar que este mangaka se iba a dedicar a los diseños para ratones de ordenador...! Por una módica cantidad (cerca de 60 euros), se pueden adquirir estos ratones de la marca Elecom.

FUTARI ECCHI PARA CHICAS

La revista Silky publicará una versión de "Futari Ecchi" (**Yura y Makoto**) destinada al público femenino. Se llamará "Futari Ecchi for ladies" y estará firmada por *Katsu Aki*, el mismo mangaka que firma la serie original.

NOTICIAS

MANGA

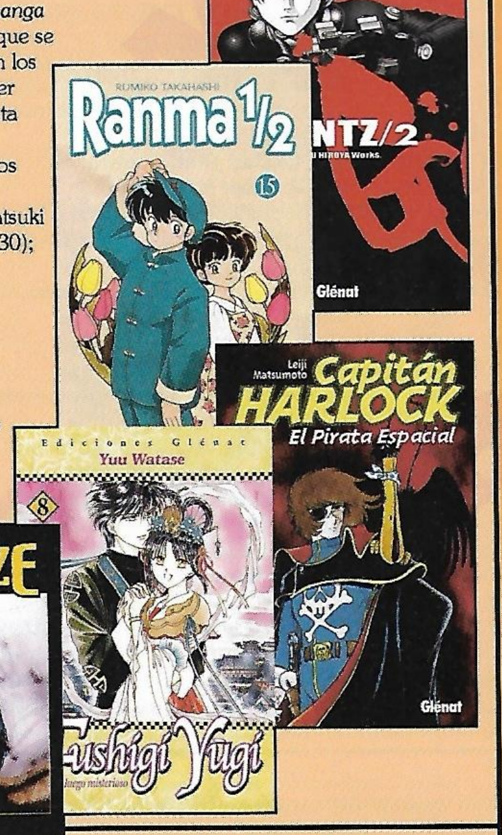
GLÉNAT

Para finales de diciembre Glénat tiene previsto sacar el primer número de Naruto:

Naruto, nº 1; de Masashi Kishimoto. Este *shonen manga* narra la vida del joven Naruto, un aprendiz de ninja que se caracteriza por su rebeldía y por sus pésimas notas en los estudios. Sin embargo, también le caracteriza su poder inigualable a la hora combatir. Humor y acción en esta publicación bimestral.

Y para las mismas fechas, salen los siguientes números del resto de sus colecciones:

Ruruoni Kenshin, nº 25 (de 28); de Nobuhiro Watsuki
Ranma ½, nº 15 (de 38; ya publicados 1-14 y 18-30); de Rumiko Takahashi
Fushigi Yuugi, nº 8 (de 18); de Yuu Watase
Kare Kano, nº 3; de Masami Tsuda
Bronze, nº 3 (de 11); de Minami Ozaki
Los caballeros del zodíaco, nº 15 (de 28; ya publicados 1-14 y 19-28); de Masami Kurumada
Capitán Harlock, nº 2 (de 5); de Leiji Matsumoto
Gantz, nº 2; de Hiroya Oku
Inuyasha, nº 3; de Rumiko Takahashi
Love Hina, nº 11 (de 14); de Ken Akamatsu.

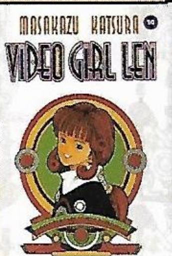


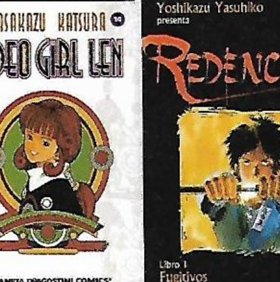
PLANETA

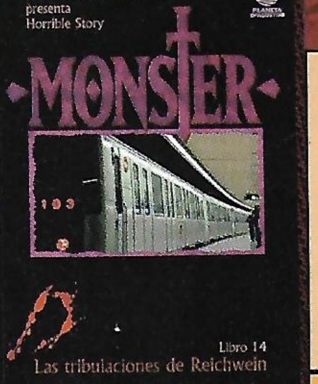
Prometen para diciembre los siguientes títulos:
Gunmm (Alita), nº 2 (de 12); de Yukito Kishiro
Shin-chan en español, nº1; de Yoshito Usui.
El primer número de la serie de Shin-chan (en español) se puede encontrar en los kioscos desde la segunda semana de diciembre. Como oferta de lanzamiento, su precio es de **1€.**
Shin-chan en español, nº2, de Yoshito Usui (precio: 3 €)
Video Girl Ai, nº 14 (de 15); de Masakazu Katsura
X de Clamp, nº 13; de Clamp
YuGiOh, nº 2 (de 24); de
Kodomo no Omocha, nº 2 (de 10), de
Random Walk, nº 2 (de 3); de Wataru Yoshizumi
Kamikaze Kaito Jeanne, nº 8 (de 13); de Arina Tanemura.
Araragi Express, nº8 (de 8); de Kaiji Kawaguchi.
Monster, nº 14; de Naoki Urasawa
Strain, nº 8 (de 9); de Buronson y Ryoichi Ikegami
Redención -Oudou no Inu-, nº 1 (de 10); de Yoshikazu Yasuhiko. Este nuevo título de la colección Pachinko se centra en la era Meiji y manifiesta el excelente trabajo tanto a nivel gráfico como argumental de este autor, apenas conocido en España, pero notablemente reconocido en Japón.











BREVES

NUEVO MANGA DE TATSUYA EGAWA

El autor de **Golden Boy** tiene entre manos una nueva obra que lleva de título "Egawa Shiki Benkyou Hou" (*Métodos de estudio de Egawa*) y donde el protagonista es el propio autor...

NUEVO SACAPELAS DE EVANGELION

Gainax quiere sacar otro poco dinero a sus incondicionales (o a los que son tan tontos como para volver a caer) y anuncian una nueva edición en DVD de **Evangelion** con sonido 5.1 y un opening nuevo (no queda claro si es totalmente nuevo, sólo una nueva secuencia de imágenes con la música de siempre o simplemente una extensión del que ya conocemos), en principio para verano de 2003. Seguiremos informando,

NUEVO MANGA DE FUJISAWA

Hitoshi Iwaaki y *Touru Fujisawa* han presentado una nueva obra con el nombre de **Rose Hip Rose**, acerca de una joven dedicada a investigar crímenes diversos. Su publicación comenzará en breve.

NUEVO MANGA DE KATSURA

Tras la temporada de descanso que *Masakazu Katsura* se tomó al terminar **I''s** y tras publicar una pequeña historia sobre vampiros, vuelve a la carga con **Zetman**, serie que ya creó hace años y que guarda un curioso parecido con las historias de superhéroes como **Batman** que *Katsura* tanto admira.



BLACK JACK EN CAMPAÑA PUBLICITARIA

La empresa Tokyo Electric Power ha desarrollado un nuevo servicio de telefonía móvil que ofrece a las personas que lo contraten información meteorológica y relacionada con el mundo de la salud. Y quién mejor que el cirujano creado por *Tezuka* como imagen publicitaria.

RECAUDACIÓN DE CHIHIRO EN ESPAÑA

Siguiendo con el panorama de nuestro país, al igual que los meses anteriores os facilitamos los últimos datos relativos a la recaudación de **El viaje de Chihiro** en España, según nos ha facilitado el Ministerio de Cultura a 31 de noviembre:
Espectadores: 130 996
Recaudación: 619 998,61 €
¡¡Lo cual no está nada mal!!

NOTICIAS

MANGA

NORMA

Por su parte, Norma ha anunciado la publicación de las siguientes obras a partir del día 20 de diciembre:

Evangelion, nº 13; de Gainax
La historia de Deedlit, nº 2 (la nueva historia de Lodoss War); de Setsuko Yoneyama
Orphen, nº 2; de Akita Yoshinobu

IVREA

Por último, Ivrea lanza este mes de diciembre:

Angelic Layer, nº 2; de Clamp
Slayers (serie regular), nº 1; de Hajime Kanzaka y otros

Para enero está previsto el primer número de **Paradise Kiss**, el primer número de **Alien 9**, y el segundo número de **Slayers**.

También se editará **Slam Dunk** para ya mismito. Cuando leáis esto no debería estar muy lejano el día en que este conocido manga vea la luz de la mano de la editorial argentina. La otra grata sorpresa es que editarán **Vagabond** (del mismo autor que **Slam Dunk**). Y la gran primicia de Minami es que también han adquirido los derechos de edición de **Boys Be**. Ivrea comieza el 2003 con fuerza.

AZAKE Y MANGALINE

Y, tal y como mencionábamos el mes pasado, **Touch** se retrasa. Pero parece que el retraso es algo más serio de lo que pensábamos. De momento, no hay nueva fecha de salida, puesto que Mangaline está tratando de solucionar una serie de problemas que han surgido con la editorial japonesa. En cualquier caso, en cuanto sepamos la nueva fecha de salida, os la haremos saber.

VARIOS

OTRA VEZ SHINCHAN

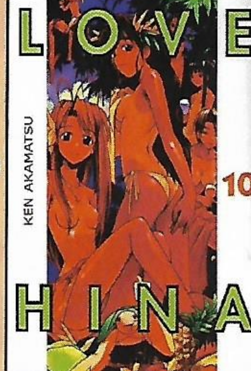
Y, como también es costumbre, hablaremos de nuestro pequeño *Shinnosuke Nohara*, **Shin-chan**. Hace varias semanas, en algunos periódicos se publicaba que, a pesar de las críticas que la serie había recibido por parte de algunos sectores (entre ellos, la Asociación de Telespectadores y Radioyentes, antiguo conocido nuestro precisamente por este tipo de críticas, que pidió la retirada de la serie a principios de diciembre; y la propia Asamblea de la Comunidad de Madrid) **Shin-chan** había recibido los elogios de otros tantos, como el Consejo Audiovisual de Cataluña, la audiencia en general, las decenas y decenas de personas que escribieron a la prensa defendiendo la serie, el propio director de Telemadrid que se opuso a su retirada y, según decían esos periódicos, el gobierno vasco y UNICEF, que habían elegido a *Shin-chan* como protagonista de una campaña en defensa de los derechos de los niños.

Pues bien, desde UNICEF se ha desmentido tal afirmación. El único protagonista animado que ha figurado últimamente en las campañas UNICEF ha sido **Mafalda**, pero nada de **Shin-chan**. Lo que sí es cierto es que fue el gobierno vasco el que lo utilizó como imagen de una campaña desarrollada por el Consejo de Bienestar Social de Euskadi. Esta campaña, que se ha podido ver en la prensa vasca, presentaba a un *Shin-chan* que decía: "¡No nos moverán!".

TOP TEN

Por último, como de costumbre aquí va el Top Ten, aunque como por toda la movida de las navidades y las vacaciones las fechas se han adelantado, no tenemos los habituales, sino que añadimos los datos de la tienda valenciana Futurama, que nos da los datos de noviembre.

TOP TEN MANGAS (FUTURAMA)	
1	**Love Hina nº 10**
2	Ranma 1/2 nº 14
3	Inu Yasha nº 2
4	Fushigi Yuugi nº 7
5	Detective Conan nº 10
6	Hiroshima nº 1
7	Saint Seiya nº14
8	Ghost in the shell
9	X-CLAMP nº 12
10	Shin-chan nº 1



TOP 4 REVISTAS (FUTURAMA)	
1	**Minami**
2	Shirase
3	Anitype
4	Dokan

© Ken Akamatsu.

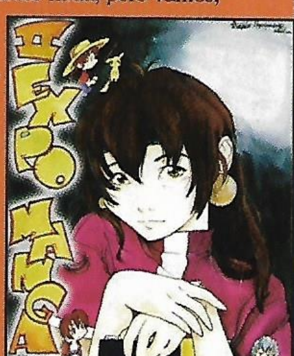
BREVES

FIESTA DE CULTURA JAPONESA EN VALLADOLID

No sé si llegaremos a tiempo, pero el 4 de enero del 2003 se celebrará en el Centro cívico de Huerta del Rey (Avenida Vivente Mortes, lateral de la feria de muestras, de Valladolid) una fiesta para todos los aficionados al manga, el anime y la cultura japonesa coordinada por la Asociación Megamisama. Será de 11:00 a 14:00 y de 17:00 a 20:00. Entre las muchas actividades preparadas, está la proyección del nuevo OVA de **Saint Seiya**. La entrada es gratuita. Más información aquí: http://es.geocities.com/asociacionmegamisama/asociacion/fiesta.htm

EXPOMANGA 2003

Y siguiendo con eventos, ya está confirmada la celebración de ExpoManga 2003 en Madrid. En principio se habla del primer fin de semana de marzo (aunque no es definitivo), y hay muchas novedades: Para empezar, la organización ha cambiado, y la actual parece que se está liando la manta a la cabeza para que el evento se convierta en el más importante en cuanto a manga del país; y ya se habla de autores, especialmente de uno, que si se confirma será para tirar cohetes, porque es de los grandes (no podemos adelantar nada, pero vamos, como venga la cosa va a molar mucho). Seguiremos informando, pues como de costumbre *Mike* y *Lázaro* están por ahí trabajando para el otaku.



FECHAS OFICIALES DE LOS SALONES DEL MANGA/CÓMIC

Ya se saben las fechas de los próximos salones de Barcelona: El del Cómic será del 8 al 11 de mayo (en la estación de Francia), y el del Manga los días 24, 25 y 26 de octubre (con lo que se confirma que salvo milagro o invención de medios de transporte ultrarrápidos Lázaro no será el presentador).

AL DÍA CON ANIMEDIA

Animedia ha queriado marcarse un detalle con sus lectores y por esta razón en el número correspondiente a diciembre, junto con la revista y sin coste adicional alguno, regalará un calendario ilustrado con los próximos de Selecta Visión para el año 2003 Así que ya sabes, revista + CD + calendario= 3 euros.

SOL BIANCA

Érase una vez que se era, cuatro hermosas mujeres que viajaban por esos mundos de Dios acompañadas por una niña. Sus nombres con los meses del año se correspondían, y su oficio, la piratería.

SOL BIANCA...

Un nombre que en muchos casos no dice nada, pero que en bastantes otros, hace sonar una campanita de atención. Un título, un nombre propio, dos historias que nos hicieron soñar que, al ritmo que marchaban las cosas, el anime y la ciencia ficción acabarían al fin reconciliadas, gracias a una OVA que eludía en lo posible los tópicos recurrentes del género, infantilizado por su obligatoria exhibición televisiva.

Sol Bianca nació como una OVA autoconclusiva de una hora de duración que y narraba las aventuras de la intrépida tripulación de la nave homónima, tres mujeres adultas, una adolescente y una niña, que no dudan en asaltar cargueros para robarles toda su carga ni en embarcarse en una misión suicida para "ayudar" desinteresadamente a un niño a derrocar a un tirano. El hecho de que el tirano en cuestión se encuentre en posesión de un legendario tesoro no tiene nada que ver.

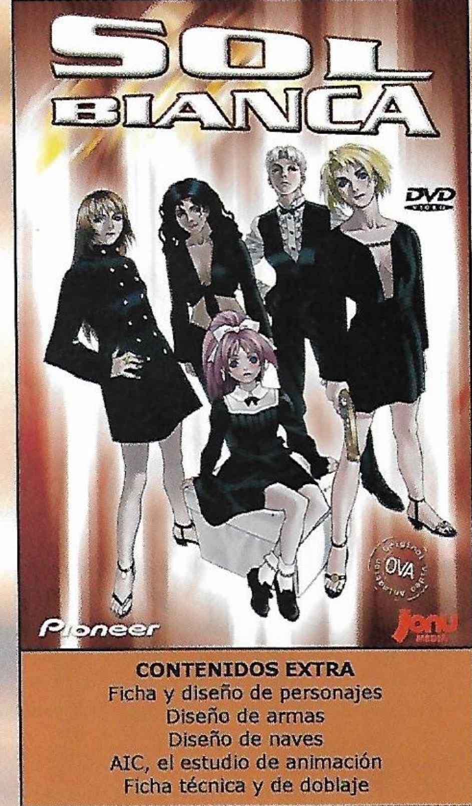
Lo novedoso era el tratamiento del argumento y la historia. Cuatro protagonistas individualizadas hasta el límite, cada una de ellas con personalidad, complexión y comportamiento perfectamente diferenciado, estudiado y coherente. La acción era trepidante, coherente, bien coreografiada, y la animación poseía una calidad desconocida hasta entonces fuera de las producciones para la gran pantalla. El mercado del vídeo directo permitía por aquel entonces enfocar las historias hacia un público concreto, y en este caso era el consumidor de ciencia ficción que pasaba de ñoñerías y de mascotas absurdas, de merchandising barato y de subproductos secuenciales de sagas insoportables. Era el año 1990. El futuro nos parecía dorado y esperanzador.

Tanto éxito obtuvo entre el público que justificó una secuela, **Sol Bianca 2**. La historia era más oscura, más centrada en el pasado y el desarrollo de los personajes. Si en parte el atractivo de la primera película seguí ahí, con toda la acción y la fluidez de animación de la primera parte, se nos desvelaban retazos de un pasado atormentado, misterioso y presumiblemente violento, del que sus protagonistas habían salido cambiadas y tal como las conocíamos. En esta ocasión tenía lugar un enfrentamiento a cuatro bandas por controlar el mercado de una misteriosa sustancia, la más valiosa del universo, que resulta ser la misma que compone el casco de la *Sol Bianca*. La acción no interfería con el desarrollo de los personajes, mucho más oscuros y atormentados que en la primera parte. Era 1991, y el final de la OVA quedaba abierto para su continuación, ya que se había planeado una secuela y la posibilidad de una cuarta película.

En esta obra se acentúa el carácter adulto de los personajes.

Nunca llegaron. El mercado de las OVAs acabó centrándose en productos *ero-light*, en franquicias de merchandising de empresas jugueteras, en adaptaciones de oscuros mangas y novelas de culto en Japón, en comedietas románticas de tres al cuarto, en *flicks* pseudo hentai y otras frikadas que nos ofertaban un producto cienciaficcionero aceptable por cada diez montones de bazofia, y uno bueno por cada cien aceptables.

Supuso la muerte de la *Sol Bianca* y su tripulación de bellezas letales... hasta que ocho años más tarde AIC/Pioneer decidió resucitar a toda la tripulación del limbo al que habían sido relegadas, y nos ofreció **Sol Bianca: El Legado**.



CONTENIDOS EXTRA
Ficha y diseño de personajes
Diseño de armas
Diseño de naves
AIC, el estudio de animación
Ficha técnica y de doblaje

EL LEGADO DE LA TIERRA

La serie que nos ocupa es una OVA de seis episodios, precuela de las dos primeras películas, en la que se nos narra cómo se acabó de formar la tripulación de la nave, y se nos recuenta parte del trasfondo, quedando parcialmente relegadas las primeras OVAs a un segundo plano, y que de visionarse después que esta serie (orden cronológico correcto según la historia, no las fechas de producción), pueden ocasionar confusión por un lado, y perdida del clímax por desaparecer parte del contenido misterioso del argumento. Lo sé: puede sonar lioso y raro, pero es que yo las he visto en el orden en que se editaron, y he disfrutado un montón. Si las ves en el orden que queda ahora, es como si ya las hubieses visto antes... pierden (parte de) ese componente misterioso en torno a por qué demonios se comportan así. El misterio de los personajes se transforma en familiaridad: las has visto crecer y madurar. La sorpresa y el desenlace inesperado se transforman en complicidad y comprensión. No digo que no se puedan disfrutar en este nuevo orden. Es que no es lo mismo.

EN BUSCA DE UN PASADO

Cuatro hermosas mujeres acuden a una subasta. En ella sale a la venta una pieza sorprendente: una Pistola de Llave de Sílex, reliquia de tiempos pasados y de un mundo que dio origen a la humanidad. Para una de ellas supone una herencia familiar muy preciada. Para alguien más, es un objeto que no puede dejar escapar, pues supone el recuerdo de una época de grandeza que considera expoliada.

Mientras tanto, *Mayo*, una niña adoptada (inciso aquí: los que veáis la serie notaréis que llama "tía" a la mujer que cuida de ella; es probable que ya sepáis que se trata de un termino más o menos honorífico que los niños en Japón utilizan para demostrar respeto hacia una persona adulta; más adelante, veremos que *Mayo* llama "hermanas" a sus compañeras de tripulación, y es por la misma causa, si la adulta merece el respeto del niño, o la diferencia de edad es muy acusada, se usa tía, si la familiaridad y la complicidad son más importantes que la barrera de la edad, se la llama hermana; fin del inciso), llega por un sendero hasta la ensenada donde la *Sol Bianca* se encuentra oculta. Mientras el caos se desata en la sala de subastas, *Mayo* accede al interior de la nave.

Cuando más tarde acaben enfrentándose a otra nave para poder marchar del planeta, lo harán llevándose a la pequeña *Mayo*, quien acaba convirtiéndose en una suerte de hermana pequeña de *June*, genio técnico de la nave (a medida que avanza la serie acabamos comprendiendo que esa genialidad es algo más profundo y misterioso).

Tras esta huida, sus caminos se cruzan con el misterioso oficial del *Cometa Azul* en varias ocasiones, hasta el punto de que han de perseguirlo hasta la mismísima Tierra para rescatar a *Feb* de entre sus garras.

A nivel puramente visual, la serie es una gozada, con una animación por ordenador francamente buena. Tan sólo algunos aspectos como los errores de paralaje y la incrustación de los modelos 3D en algunas escenas resultan algo discutibles. Pero para una obra de hace tres años resulta de lo más espectacular y agradecida de ver, con unas batallas bien resueltas y la acción a corta distancia lo bastante bien coreografiada como para parecer realista.

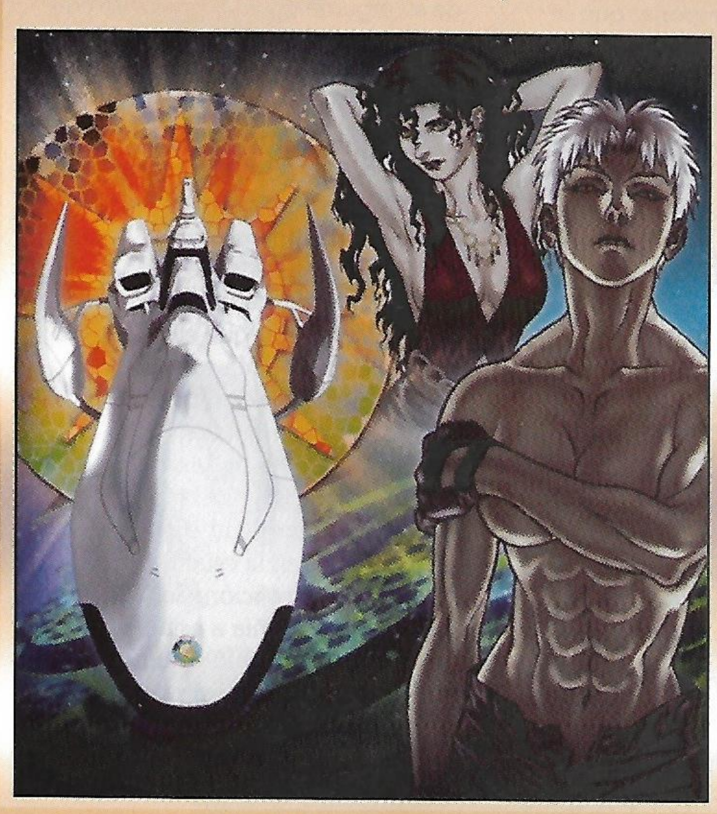
La banda sonora resulta muy adecuada como acompañamiento, resultando algunos temas francamente buenos, sobre todo el opening y el ending, aunque yo me decanto más por este último.

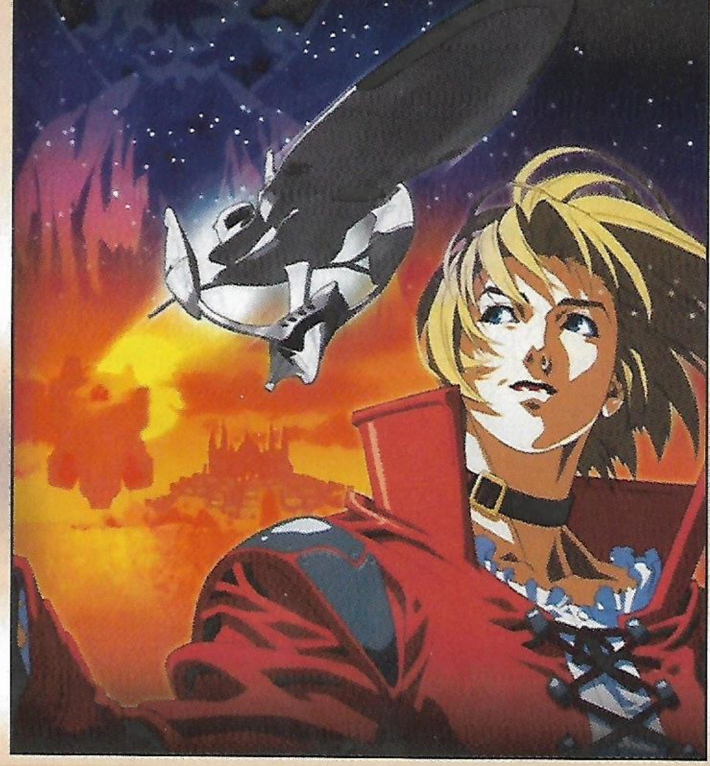
JONU

Sí. Lo sé. En realidad, la edición de Jonu, si obviamos los problemas que han tenido con el audio (han cambiado los primeros DVDs que salieron a la venta porque en uno de los episodios no incluyeron el opening en la animación aunque la pista de sonido lo incluía, produciéndose un salvaje desfase en el audio; yo no dispongo todavía de la nueva edición, así que presumiré que han corregido también el tema del audio en la versión en japonés, que resultaba criminal por lo bajo del volumen y la relación señal/ruido), resulta bastante decente en su conjunto.

Reconozco que la carátula resulta bastante anodina si la comparamos con la versión que hizo AIC/Pioneer de las mismas en la Zona 1, donde salió recopilado en tres volúmenes; no obstante, es la única en la que salen todas las componentes de la tripulación. Supongo que aquí entran en juego el criterio artístico y el comercial... aunque yo me hubiese decantado por algo más animado o impactante, dejando esta ilustración para la parte de atrás. Sin embargo, aplaudo la iniciativa de repetirla en la serigrafía del disco, pese a que hay soluciones mejores, evidentemente.

En la edición de la Zona 1 las serigrafías están tomadas de los diseños de





producción de la nave, reproducidas en plan pseudo holograma.

En la parte de atrás encontramos cuatro diminutas fotos, extractos del primer episodio, y algo de información. La que incluyen sobre la producción resulta ideal (¡por fin, información sobre el número de canales de audio!), y la que añaden sobre el staff creativo a todas luces insuficiente: ¿Cómo pueden olvidarse de *Toru Miura* (al primero que haga un chiste le parto el alma), involucrado en el proyecto junto con *Naoyuki Onda* desde la primera OVA?

Lo que no puedo sufrir son los textos que incluyen. Ni considero **La Reminiscencia** como uno de los episodios más "interesantes", ni la inclusión de *Sancho* merece su mención, ya que ni se trata de un personaje especialmente importante ni su intervención resulta fundamental para el desarrollo de la historia. La verdad es que yo no mencionaría para nada esa parodia del genio de la **Aladdin** de Disney, y que dudo mucho que influya como argumento de venta.

El navegador funcional, poco vistoso, pese a la animación, pero cumple su cometido. El resto de los extras, bien: parece que poco a poco empiezan a encontrar la forma de integrarlos en el navegador y hacer que resulten legibles y visibles. Discutibles los textos en algunos casos, pero en fin, eso va en gustos y he de reconocerme bastante exigente a ese respecto.

El doblaje resulta adecuado, aunque en el caso de *June* el diálogo me parece demasiado atropellado en ocasiones. Vuelvo a repetir que se trata de una cuestión de gustos, aunque esta vez casa con el personaje a la perfección. Tal vez fuese posible que la actriz hablase igual de rápido sin que resultase tan precipitado, ya que en alguna ocasión me parece demasiado forzado. En la versión japonesa del dialogo también habla algo rápido, pero no da la impresión de atropello de su contrapartida en cristiano.

En lo relativo a la traducción, he de estar en desacuerdo con algunos criterios seguidos en esta obra. Que el japonés es un lenguaje sumamente influido por el inglés a nivel técnico es algo archisabido. Que en japonés muchas palabras técnicas no son más que transliteraciones del inglés adaptadas a los silabarios también. Pero de ahí a no traducir términos perfectamente existentes en nuestro idioma por el mero hecho de estar en inglés en el original, hay un largo trecho. Este es un fallo que también he descubierto entre las producciones de Selecta, y es que, señores, la fidelidad no debe de estar en ningún momento reñida con la coherencia. Un hecho notable es que, pese a no traducir términos como *cocoon* o *hard drive*, en los diálogos le han cambiado el nombre a *April*¸ adaptándolo a nuestro primaveral *Abril*. Decidamos: o se traduce todo o no se traduce nada. Y ya puestos, traduzcámoslo, que estamos en España.

Si disfrutaste con Akira, Ghost in the Shell o Jin-Roh, Sol Bianca te encantará.

Esta manía (o criterio, o falta de él, ya puestos) a la hora de las traducciones da lugar a confusiones como llamar al arma de la subasta *la pistola Flintlock*, que puede llevar a suponer que se trata del nombre del arma o del armero, cuando el término *flint lock* se refiere a la llave de sílex que utiliza para encender la pólvora. Este tipo de mecanismo nunca se utilizó en Japón, por lo que ellos utilizan el nombre inglés para referirse a él. En España tenemos más tradición armera, y llamamos a este tipo de arma *Pistola con Llave de Sílex a la Francesa*. No hacía falta que los traductores de Jonu fuesen tan precisos con el nombre (esperar que fuesen aficionados al tiro con armas de avancarga resulta ilógico), sólo que hubiesen seguido unos criterios lógicos a la hora de decidir qué se traducía y qué no, y hubiesen buscado información al respecto, fácilmente obtenible en cualquier armería o museo... al menos en el caso de la pistola, que cito sólo como ejemplo.

Por cierto, y ya que mencionamos la traducción: tened en cuenta que la traducción de los títulos no tiene nada que ver con los chicos de Jonu. La obra original tiene los títulos de los episodios en español, y hay cosas que si chirrían al oírlas (no he mencionado las referencias a *el Barco del Sol* por esta misma razón) en cristiano es por esta misma razón. Tened en cuenta que, en inglés, barco y nave reciben el mismo nombre: *ship*. Al hacer la traducción del termino inglés al español, los señores de AIC/Pioneer cometieron este sutil error, y como herencia directa para no perder la coherencia, los traductores en Jonu han tenido la obligación de no cambiar las referencias en los diálogos.

¿Y ME GUSTARÁ?

Si te ha gustado el cine de ciencia ficción desde pequeñito/a, si opinas que la inclusión de mascotas absurdas en las series de anime del género sólo consigue arruinarlo por infantilización excesiva, si eres de los que opinan que no todo es bamboleo de senos absurdamente desproporcionados, *slapstick*, braguitas blancas y mechas superpoderosos, esta serie te sorprenderá muy gratamente.

Si disfrutaste con **Akira**, **Ghost in the Shell** o **Jin-Roh**¸ **Sol Bianca** te arrastrará en el torbellino de pasiones de su argumento, te hipnotizará con sus vertiginosas secuencias de acción y te dejará absorto con la belleza de sus diseños, la de sus protagonistas y la fluidez de la animación.

¿La edición de Jonu? Si de verdad han corregido los problemas con el audio de la primera edición, este será sin duda uno de sus mejores lanzamientos hasta la fecha.

Sólo cabe esperar que el criterio elegido para ponerla a la venta, empezando por esta última OVA, permita que en un futuro no demasiado lejano podáis disfrutar de las dos primeras en español, dos auténticas obras de arte que no pueden faltar en la estantería de cualquier buen aficionado u otaku, haciendo compañía a esta hexalogía recopilada en un solo volumen por obra y gracia (y gracias por ello) de Jonu Media.



Los nombres de nuestras intrépidas piratas espaciales. Los diseños han corrido de la mano de *Naoyuki Onda* desde la primera OVA, siendo todas ellas completamente diferenciables a simple vista, y con una evolución muy sutil a nivel gráfico. Es curioso que sea en esta última obra donde se nota o acentúa más el carácter adulto de tres de estos personajes, tanto a nivel de diseño gráfico como de desarrollo del personaje.

JANNY

La experta en armamento del grupo. Delgada, fuerte, musculosa, y con un temperamento de mil pares de diablos. Es la típica chiquita dura de las pelis de acción (*Vásquez rulez!*), sólo que más alta, más dura y con un nivel de supervivencia tremendamente superior a la media (ver si no lo que dura *Michelle Rodríguez* en **Resident Evil** o mi adorada *Vásquez* en **Aliens**). Si tienes algo que dispare mucho, deprisa y haciendo mucho daño, caerá rendida a tus pies... para arrebatártelo y tatuarte las amígdalas con ello, ¿pero qué te creías? ¡Esta chica es una pirata de pies a cabeza, y disfruta con ello!

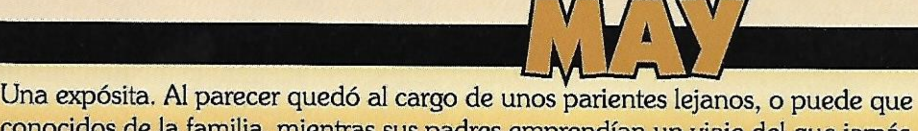
FEB

No sé bien cuál es el rol que desempeña entre la tripulación.
Morena, de largos rizos, piel oscura, sofisticación y glamour por lo cuatro costados... y una desmesurada afición a las bebidas alcohólicas, en especial al vino de calidad. Es difícil que os pase desapercibida...



APRIL

Es la capitana. La dueña. La mandamás. Dura, responsable, inteligente, atractiva... Lo tiene todo. Y lo sabe. Considera a la nave su casa, y sus compañeras como a su familia. Siente un especial afecto por *Feb*, y eso le llevará a perseguir a los terrestres hasta su base para liberarla.



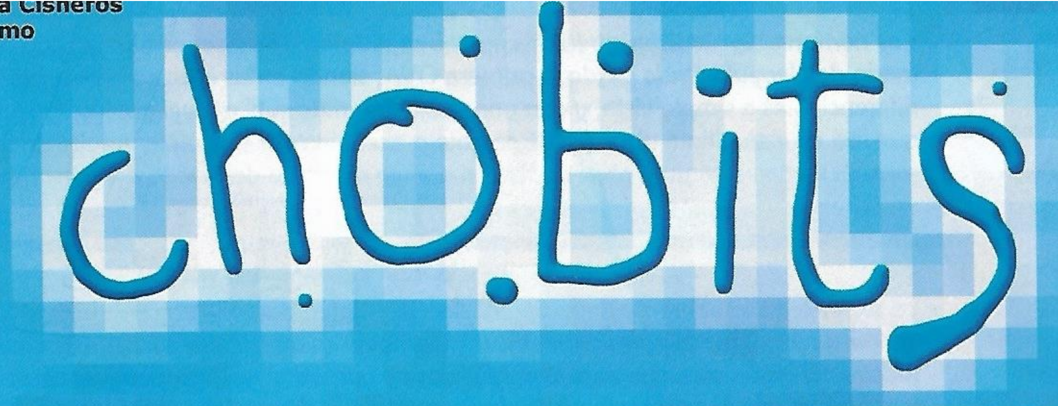
MAY

Una expósita. Al parecer quedó al cargo de unos parientes lejanos, o puede que conocidos de la familia, mientras sus padres emprendían un viaje del que jamás regresaron. Sueña con naves espaciales, y un día descubre el escondite de la *Sol Bianca* inesperadamente;,se encuentra a bordo de la nave junto con su tripulación de mujeres de mundo, y estas deciden ayudarle a dar con sus padres. Es la pequeñaja metomentodo que acaba salvando la situación, equilibrando con su dulzura el aire marcial de *Janny*, la desmesurada sed de *Feb* y permitiendo que *June* tenga alguien por debajo de ella en edad y pueda jugar a tener una hermana pequeña.

JUNE

Genio adolescente. Se encarga de cualquier asunto técnico a bordo de la nave. Y también de cualquier asunto técnico fuera de ella. Gran parte del misterio de la segunda película giraba en torno a ella. Ahora, gran parte del misterio de la serie gira en torno a ella. Aunque creamos saber de qué va el tema por haber visto las dos primeras OVAs , el desarrollo del nuevo guión ha incluido elementos suficientes como para darle otra vuelta de tuerca y sorprendernos por otro lado. Su relación con *Mayo* resulta enternecedora, y ayuda a humanizar a unos personajes ya de por sí bastante creíbles.

Ana Cisneros
Kumo



CUANDO LOS ORDENADORES TOMAN FORMA... HUMANA.

Con su salida en el Salón del Manga de Barcelona todavía reciente, **Chobits** *ya ha alcanzado cierta popularidad en España. Bueno, de hecho, los 2000 tomos promocionales con alfombrilla para ratón que se pusieron a la venta durante el citado salón se vendieron en poco más de una tarde. Si lo tomáis como un índice de ventas nacionales, obtendréis una cifra muy respetable. Con lo que podéis haceros una idea del éxito (al menos inicial) de esta serie. Además se da el hecho de que Norma está mejorando sus ediciones y eso, sumado a la edición española del anime (que según se dice llegará muy pronto), ayuda mucho al éxito de una serie. No así su precio, que luego comentaré.*

Hay que tener en cuenta que no es la típica serie de *Clamp*, por el estilo de dibujo al que hasta ahora nos tenían acostumbrados en España y por su temática bien distinta, está más orientada quizás al público más cercano a los veintipocos que a los diecipocos. Relativamente ingeniosa, para muchos graciosa e indiscutiblemente algo erótica, **Chobits** narra en sólo ocho tomos la historia de un chico que viaja a la ciudad y descubre unos PCs muy especiales y, en ocasiones, muy femeninos...

Hideki Motosuwa es un joven pueblerino de 19 años. Ha fallado el examen de ingreso en la Universidad de Tokio y es por tanto un *rounin-sei* (un estudiante *en paro*), y decepcionado se dirige a la gran ciudad para enderezar su vida. Para ingresar en la universidad estudia en una academia (algo muy frecuente en Japón desde la secundaria). Estudia mucho (aunque no tanto como quisiera) y como sus padres no le envían dinero, trabaja media jornada en un izakaya (bar japonés). Aunque con lo que gana y con pagar la academia, nunca puede ahorrar nada.

Al llegar a la sofisticadísima Tokyo, descubre la última moda en tecnología, los *Perso-com* (es un juego de palabras: en japonés PC es *Paso-con*). Androides con apariencia humanoide (preferentemente femeninos) que realizan todo tipo de tareas, desde las domésticas a contestar al teléfono o conectarse a internet como un PC. Además, salvo por sus orejas de gato (^_^) son físicamente como una persona normal, con... casi todas sus características físicas. Como es lógico, son carísimas para el (literalmente) pobre *Hideki*.

Pero un golpe de suerte cambia su vida: Al salir del trabajo y mientras regresa a su casa, viendo como todo el mundo sale de paseo con sus *PCs andantes*, *Hideki* encuentra sobre un montón de basura a *Chi*, una *Perso-com* algo desmejorada, pero muy bella. Confuso, pero viendo la oportunidad de su vida, la recoge del montón de basura y se la lleva a casa. Con la excitación del hallazgo, *Hideki* no nota que un disco cae de los harapos que cubren el cuerpo...

Hideki, que no sabe cómo funciona un aparato de estos (es muy paleto) pues sólo los ha visto en la calle, se desespera intentando ponerlo en marcha, pulsando todos los sitios posibles. ¿Todos...? Lo que no sabe y tarda horas en descubrir es que la manera de "encender" un *perso-con*, es pulsando en la entrepierna del, recordemos, androide femenino... ¬_¬U (ummm... Supongo que los androides masculinos... ¡dejémoslo!). Cuando el androide arranca sólo puede decir "*Chii*", de ahí su nombre. Y no es capaz de realizar tareas como el resto de máquinas. Algo falla.

Hideki, confuso, se dirige a su amigo *Shinbo*, un compañero de academia que descubre



LAS CLAMP

Clamp está formado por cuatro integrantes que después de 12 años como profesionales son toda una institución en esto del manga. Mientras *Nanase Okawa* se encarga de los guiones (y de todo el aspecto comercial), *Mokona Apapa*, *Satsuki Igarashi* y *Mick Nekoi* hacen lo propio con el dibujo, el diseño de personajes, etc...

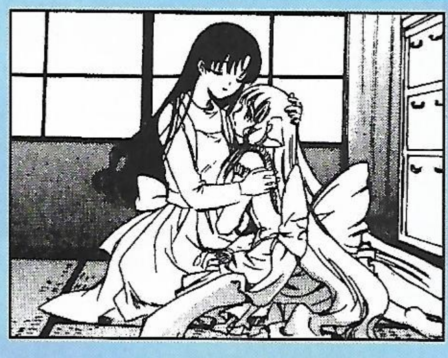
El singular cuarteto (al comienzo eran siete) de autoras nos tienen acostumbrados a una gran diversidad de temas en sus mangas (**X** y **Clover** pueden parecerse en algo, pero no tienen nada que ver con **Card Captor Sakura**), y además en **Chobits** apreciamos el claro cambio en el estilo de dibujo. **Chobits** es la obra más shounen de *Clamp*.

Y es que, aunque no lo parezca, *Clamp* edita habitualmente shounen manga y como tal se vende en las librerías japonesas (bueno, supongo que **Card Captor Sakura** no...). El cambio de estilo se adecua perfectamente a la historia, pero quizás por eso sea la obra "menos Clamp" de todas las que se han editado en España y aun así ser una de las que más éxito está teniendo. En España se han hecho famosas con **RG Veda** (Shinshokan 1990), **Miyukichan in the Wonderland** (Kadokawa 1995), **X 1999** (Kadokawa 1992), **Clover** (Kodansha 1997), **Card Captor Sakura** (Kodansha 1996), **Tokyo Babylon** (Shinshokan 1991), **Magic Knight Rayheart** (Kodansha 1994), y la actualmente en publicación **Angelic Layer**. Pero si repasásemos su historial completo os aseguro que sería enorme, con un montón de series y otros trabajos de los que aquí nunca hemos oído hablar (y posiblemente nunca oiremos) o de los que sólo hemos visto alguna imagen en las revistas.







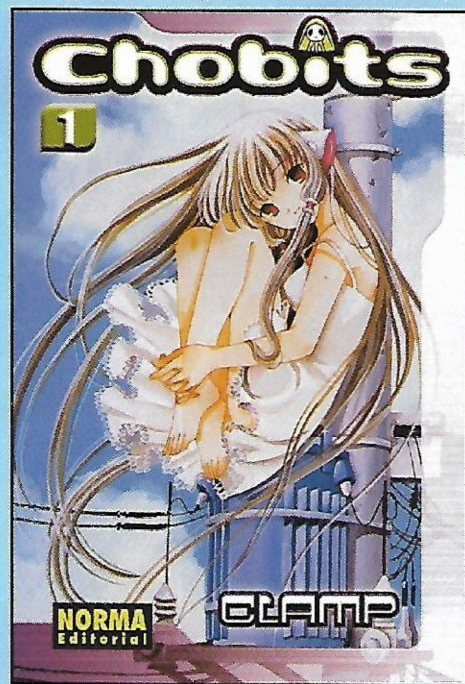


que *Chi* no debería funcionar, puesto que no dispone de un sistema operativo (al revés que con Windows, vamos...) que le dé las instrucciones precisas sobre su personalidad y posibles cometidos. *Chi* no sólo no es un modelo conocido, sino que es demasiado compleja (posiblemente sea un modelo "casero"), tanto que otros *Perso-com* no pueden escanearla, incluida la pobre *Ciruela*, el "portátil" de *Shinbo* (una *mini-perso-con* muy graciosa). *Hideki* se dirige, a instancias de *Shimbo*, a casa de *Minoru*, un genio de 11 años que está rodeado de *perso-con* que él mismo ha programado. Los PCs de *Minoru* resultan tan incapaces de analizar a *Chi* como Ciruela y resultan tan afectados como esta.

Sin embargo, *Minoru* nota que *Chi* es capaz de funcionar con un programa de aprendizaje, incorporado por defecto, que le permite al poco tiempo decir más cosas, recordar todo aquello que *Hideki* le enseña y realizar más funciones (de hecho, la capacidad de imitación de *Chi* meterá a *Hideki* en más de un apuro...).

Pero, ¿qué es *Chi*? ¿Cuál es su secreto? *Minoru* descubre extrañas fotos de *Chi* en la red y se las muestra a *Hideki*... ¿De dónde viene esta extraña *Perso-com*? ¿Qué extraña relación une a *Chi* con la atractiva casera de *Minoru*? ¿Es *Chi* un "*Chobit*", el androide legendario?

Pero toda esta historia no estaría completa sin un pequeño triangulo amoroso entre *Hideki*, *Chi* (que busca el amor) la voluptuosa *Yumi* (y sus problemas con los PCs)... E incluso *Shimbo* y su profesora, la *Shimizu* (que, para variar, está como un queso). Y hay que añadirle los frecuentes gags, protagonizados por el afán de aprender de *Chi* o por el "impulso hormonal" del joven *Hideki*; a quien le suelen decir que: "*...eres un chaval muy majo. Aunque todavía seas virgen*".



[...]precios aparte, Chobits merece la pena. Es divertida, romántica, entretenida y encima, por exigencia del guión, salen tías buenas...

En los CDs de Minami ya habéis tenido oportunidad de ver el opening de esta serie. Siendo bastante sencillo, y unido a su procedencia, *Clamp*, quizás nos induzca en un primer momento a pensar que la serie es un poco "tontorrona", y quizás el inicio del manga, siguiendo esa línea, nos recuerde a otro tipo de series (románticas o más cómicas, estilo **Video Girl Ai** o **Love Hina**), pero **Chobits** se desmarca de todas ellas por su carácter propio, al imprimir a una comedia romántica y tecnológica su propia visión de un futuro integrado en una sociedad informatizada hasta tales extremos. Es de agradecer que **Chobits** no sea la clásica historia de "**Pinocho**", con el típico robot buscando el amor. Género que está tan de moda últimamente.

Quizás el mayor éxito de este manga sea la ambigüedad con que se tratan todos los temas que en él tienen cabida. Sin darle un predominio claro a la tecnología sobre la humanidad, ni al amor sobre la comedia y viceversa.

¿MOLA?

Mmm... **Chobits** merece la pena. Por su historia y su dibujo. No así por su exagerado precio. La edición de Norma, que por fin parece haber conseguido ponerse a la altura de otras editoriales en cuanto a calidad de edición, no deja de ser ya el estándar (páginas en color, sobrecubierta, tramas, pegamento en TODAS las páginas, etc...) actual de otras compañías, así que no encuentro lugar alguno para justificar el precio de 8 euros que cuesta cada tomo. No es, de ningún modo, la mejor solución para quitarse de encima el "San Benito" de editorial barata. Aunque al menos ya no te cobran 9 euros por tomos como los de **RG Veda** o **Macross 7 Trash** (¿pensarán acabar esta serie algún día?), que no incluían nada y encima se caían a pedazos...

Resumiendo, precios aparte, **Chobits** merece la pena. Es divertida, romántica, entretenida y encima, por exigencia del guión, salen *tías* buenas... ^_^U



PERSONAJES

Apuesto a que muchos de vosotros ya estaréis familiarizados con ellos pero es mi deber recordároslos una vez más. Podéis leer con tranquilidad, que no hay destripes. Sin embargo, antes de nada, conviene aclarar un par de términos para aquellos que leáis sobre ***Chobits*** *por primera vez:*

HIDEKI MOTOSUWA



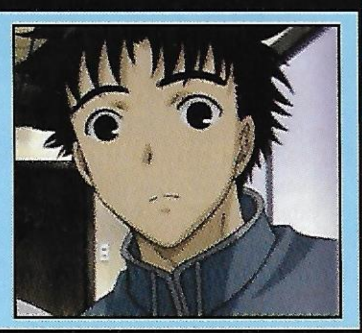
Un chico de 18 años normal y corriente que aspira a conseguir lo que cualquier chico de su edad: sacar buenas notas, conseguir un buen trabajo, dinero y una chica que esté muy buena o, a las malas, un ordenador muy sexy. Algo obsesionado con las revistas pornográficas y las *ero-saito* (páginas porno en internet), se pasa medio anime con la nariz chorreando de sangre (que recordemos que en los manga/anime se muestra como una consecuencia de la excitación sexual). En el fondo tiene muy buen corazón. *Hideki* es el dueño de *Chii*, pretende entrar en la Universidad y trabaja a tiempo parcial en un restaurante.

CHII



Un adorable *ordenador* que *Hideki* encuentra envuelto en cintas y tirado en la basura. A pesar de eso, *Chii* no parece estar rota o ser un modelo anticuado así que *Hideki* se la lleva a casa. El único problema de *Chii* es que parece no tener ningún tipo de software instalado o bien, si lo tiene, está muy bien protegido. A consecuencia de esto, la única palabra que la chica sabe pronunciar es *Chii*. De ahí que cuando su dueño le pregunta cuál es su nombre, a la chica sólo se le ocurra decir: "¡*Chii*!". ¿Qué secreto oculta?

HIROMU SHINBO



Vive en el mismo apartamento que *Hideki*. Es alto, guapo, simpático, fuerte, sensible e inteligente. El tipo de chico que todas querríamos tener.
A pesar de ser de la misma edad que nuestro protagonista, es mucho más maduro e irá madurando todavía más a lo largo de la trama.
Estudia en la misma academia que *Hideki* y, por supuesto, obtiene mejores resultados. *Shinbo* tiene un "ordenador portátil" llamado *Sumomo*.

MINORU KOKUBUNJI



¿Un inocente niño de no más de 11 años? No, un genio de los ordenadores que se ha fabricado sus propias criadas, a las que ha vestido de una forma muy pornográfica, todo hay que decirlo. Vive en un casa de ensueño no muy lejos de donde reside *Hideki* y, la verdad, no sé de dónde saca el dinero para pagar todo lo que gasta. Al parecer vive solo rodeado de ordenadores y no hay ni rastro de sus padres. ¿Por qué eso pasa tanto en el manganime y nunca en la vida real? A *Kokubukji* recurre *Hideki* cada dos por tres para que le solucione sus problemas.

CHITOSE HIBIYA



Es la dueña de la casa de huéspedes donde se aloja *Hideki*. Aparentemente es una mujer muy serena y muy dulce que se pasa el día barriendo y limpiando. ¿Creéis que esconderá algún secreto?
La señorita *Hibiya* es muy buena con *Hideki* y con *Chii* y les ayuda constantemente en todo lo que puede.



PERSO-COM

Aquí traducido como **ordenador**, son computadoras interactivas con apariencia de personas. Pueden caminar, hablar, memorizar y realizar cualquier función con tal de que se les haya instalado el software adecuado. Son aparatos muy caros que no todo el mundo puede adquirir. Sin embargo, han tenido una gran aceptación e incluso están llegando a sustituir a las personas. Los más pesimistas temen que algún día las personas dejen de relacionarse entre ellas y se dediquen sólo a su persocon; lo que sería el fin de la raza humana porque, aunque tengan apariencia de personas, no debemos olvidar que no son más que simples robots hechos de cables.



CHOBITS

Chobits es un prototipo de ordenador legendario. Algo que aparentemente nadie sabe si existe o no pero que si existiera podría ser muy peligroso. Los *Chobits* pueden pensar por sí mismos y actuar según sus propios instintos sin atender a software ni a programas de ningún tipo. Si los *Chobits* existieran, ¿significaría eso que está cercano el día en que las máquinas dominen el mundo? Y más importante aún: ¿Puede un *Chobit* amar como una persona?, ¿dónde acaba la máquina y donde empieza el hombre?



SUMONO

(Aquí traducido como *Ciruela*.)
Un ordenador portátil del tamaño de una mano. Puede recibir y enviar mails, realizar llamadas telefónicas, memorizar cualquier cosa, bajar archivos de internet, bailar, cantar, hacer ejercicio y hasta escribir con un lápiz dos veces más alto que ella. Es de color rosa y en vez de orejas, como la mayoría de ordenadores, guarda sus cables en una especie de gorro.



CHII OSCURA

Parece *Chii* pero... ¿es ella realmente? ¿Por qué viste de negro? ¿Por qué sólo se comunica con *Chii*? El misterio sólo se desvela al final del anime; por lo que no voy a contaros más.

PERSONAJES



HIROYASU UEDA

El dueño de la pastelería donde *Chii* entra a trabajar. Un chico joven con un pasado algo tormentoso. Es una caja de secretos.



KOTOKO

El contrapunto a *Sumomo*. Es un ordenador portátil programado para decir siempre la verdad aunque esta pueda perjudicar a su amo. Viste muy graciosa con unos cascabeles gigantes en vez de orejas y un gran lazo rojo en el pecho. Para *Kotoko*, todo el mundo es demasiado vulgar por lo que no se relaciona demasiado con los demás personajes. No aparece hasta los últimos capítulos y no es demasiado relevante.



? ZIMA & DITA

Son dos ordenadores muy peculiares y algo siniestros con una misión muy clara. ¿Cuál? ¡Ved el anime, que de eso se trata!





YUZUKI

Esta es sin duda la obra maestra de *Kokubunji*. Un ordenador hecho a imagen y semejanza de su hermana fallecida, con prácticamente la misma apariencia y un software especialmente diseñado para que se comporte como ella lo haría en cada situación por muy extrema que sea.
Yuzuki lleva todo el peso de la casa pues se encarga de poner al día las cuentas y de cuidar a su "hermano" como una verdadera madre.

TAKAKO SHIMIZU

Profesora de la academia donde estudian *Shinbo* y *Hideki*. Muestra una actitud muy infantil hacia sus alumnos puesto que ella siempre quiso ser profesora de primaria pero razones sentimentales, que no voy a desvelar aquí, se lo impidieron.



YUMI OOMURA

Es la hija del dueño del Yorokonde (aquí traducido como Taberna Alegría), el lugar donde trabaja *Hideki* a tiempo parcial.
A pesar de ser sólo una cría tiene los pechos muy desarrollados, lo cual ya podéis imaginaros que fascina a nuestro protagonista.
Es una chica muy simpática que parece estar enamorada de *Hideki*. ¿Quién será su verdadero amor?

ANIME

El anime de **Chobits** nos llega de la mano de Pioneer. Cuenta con 26 episodios de aproximadamente 20 minutos de duración que han sido recopilados en varios DVD y emitidos en televisión desde abril de este mismo año 2002; más concretamente a partir del martes día 2, en la cadena japonesa TBS. La periocidad de la emisión fue de un capítulo por semana. Lo extraño, sin embargo, era el horario pues se emitía ¡a las 2:50 de la madrugada! ¿Y vosotros os quejabais de que ponían **Rurouni Kenshin** a las 8 de la mañana?

SÍ, SÍ, PERO... ¿DE QUÉ VA LA HISTORIA?

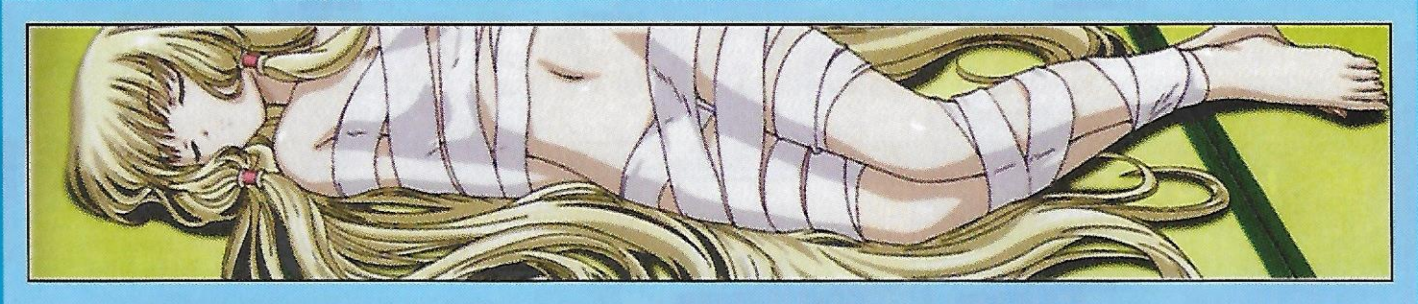
Puesto que ya se ha hablado en otras ocasiones de **Chobits** y en más de un ejemplar (y además ya lo ha tratado antes *Kumo* en el apartado del manga), seré breve y me limitaré sólo a los datos más importantes. Atención: voy a destriparos el final, así que si no queréis saberlo (yo de vosotros me esperaría a ver/leer la serie) dejad de leer cuando veáis la advertencia.

A diferencia del manga, la historia empieza con *Hideki*, un chico de pueblo que vive feliz con sus vacas y sus prados contento porque por fin podrá ir a la universidad. Sin embargo suspende el examen de ingreso por lo que se va tener que pasar un año en una academia especializada en preparar a este tipo de estudiantes. Pese a haber suspendido, *Hideki* está muy contento porque va a irse a vivir a Tokio, lo cual le dará muchas oportunidades y conocerá mucha gente interesante... La realidad, sin embargo, es que la escuela es más dura de lo que esperaba, la gente no es tan simpática y el dinero se va volando por lo que necesitará un trabajo de media jornada.
En uno de sus golpes de suerte *Hideki* encuentra tirado en la basura un ordenador muy peculiar al que decide llamar *Chii* por la razón que antes he comentado.

Chii demostrará tener una gran capacidad de aprendizaje y así poco a poco irá funcionando como un ordenador normal. ¿Normal? Entonces... ¿cómo es posible que funcione tan bien si nadie le ha instalado ningún tipo de software? ¿Es que quizás su antiguo dueño le instaló una protección para que nadie más pudiera acceder a esa información?

En ese caso, ¿por qué la tiró a la basura?, ¿acaso intentaba protegerla de algo?





¡PELIGRO DE DESTRIPES! DEJA DE LEER AHORA MISMO SI SABES LO QUE TE CONVIENE.

¿Para qué hablo si no me haces caso? Como quieras, pero recuerda que la curiosidad mató al gato ^_^U

Un anónimo ha estado enviando mails a *Kokubunji* con imágenes que sugieren que *Chii* es un *Chobit*. Internet no es un lugar seguro así que la información sobre *Chii* llega a manos de un *hacker* que decide secuestrarla para comprobar si realmente es lo que parece ser. Hasta ese momento, el *alter ego* de *Chii* se ha ido manifestando varias veces, murmurando cosas como: "*Volveremos a estar juntas*" o "*Busca a la persona sólo para ti*". Cuando el secuestrador intenta manipular a *Chii*, aparece esta "doble personalidad" de la que hablaba y se deshace del él sin problemas. Es ahí cuando llega *Hideki* a salvarla y se la encuentra sumida en ese estado de hipnosis, revelándole ella que está enamorada de él.

Paralelamente descubrimos los misterios de todos los personajes secundarios como que por ejemplo *Ueda*, el chico de la pastelería, estuvo casado con un ordenador y que ésta falleció por salvarle a él la vida. Además, *Yumi*, la chica que trabaja con *Hideki*, estaba profundamente enamorada de *Ueda* y lo pasó muy mal viendo cómo su amor se casaba con un ordenador. Por otro lado, *Shinbo* y la profesora *Shimizu* explican que son pareja desde hace más de seis meses y se nos cuenta la terrible historia de esa mujer, cuyo marido la abandonó por un ordenador.

Volviendo a la línea de acción principal, descubrimos que dos oscuros ordenadores persiguen a *Chii* con el fin de evitar que ella encuentre a la persona sólo para ella. En el otro lado, protegiéndola, está la señorita *Hibiya*, la casera, que resulta ser un ex-miembro del laboratorio donde se fabricaron los dos únicos *Chobits*. ¿Quiénes son? Pues *Chii*, cuyo verdadero nombre es *Elda* y su alter ego, su hermana mayor *Freya*. Éstas fueron creadas por el difunto marido de *Hibiya*, como substituto de las hijas que nunca pudieron tener. Pero ser un *Chobit* tiene sus problemas, y más cuando te enamoras de tu creador como le ocurrió a *Freya*. A causa de eso, tuvo que ser sacrificada pero *Elda*, que introdujo en su interior el corazón de su hermana.

Y cuando todo parecía estar perdido, cuando *Hibiya* decide borrar todos los datos de *Chii* para evitar que sufra, el amor triunfa por encima de todas las cosas y da lugar a uno de los finales más emotivos que podáis encontrar en una serie de anime, con canción incluida. Ahora que habéis llegado hasta aquí, y sabéis a lo que os atenéis, corred a buscar el anime, porque no os defraudará.









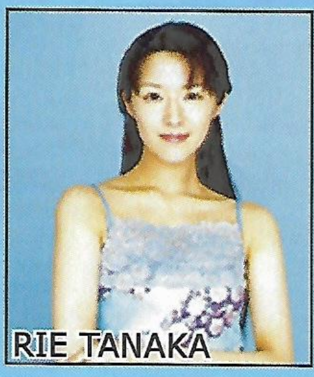


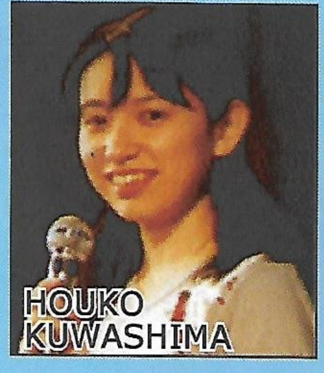
LA BANDA SONORA

Empecemos por las voces. Ya sabéis la importancia que dan los japoneses a los actores de doblaje, así que si alguno de vosotros está interesado en estos temas, aquí tenéis una lista de los *seiyuus* de cada personaje:

DOBLADORES

Chii, Elda y Freya: Rie Tanaka.
Hibiya Hitose: Kikuko Inoue.
Kokubunji Minoru: Houko Kuwashima.
Motosuwa Hideki: Tomokazu Sugita.
Omura Yumi: Megumi Toyoguchi.
Shimbo Hiroshi: Tomokazu Seki.
Shimizu Takako: Ryoka Yuzuki.
Sumomo: Motoko Kumai.
Yuzuki: Fumiko Orikasa.







La música de este anime tampoco tiene desperdicio. El opening, que pronto sonará en todos los karaokes de los salones de manga y que es ya todo un bombazo en Japón, se titula "*Let Me Be With You*" (Déjame estar contigo) y tiene un ritmo lento pero muy pegadizo, con una voz clara e infantil que recuerda bastante a los openings de **Card Captor Sakura**. La serie cuenta con tres endings distintos (típico de las *Clamp*) muy parecidos entre sí. De hecho, las imágenes son las mismas y sólo cambia la letra de la canción. El primer ending, titulado "*Raison d'être*" (Razón de ser), es el que tiene un poco más de ritmo y va del capítulo 1 al 14. A partir del capítulo 15 y hasta el penúltimo encontramos "*Ningyo hime*" (Princesa muñeca), a mi entender el mejor de los tres pues, aunque es muy lenta, la guitarra eléctrica de fondo es una maravilla. El último episodio, por ser especial, tiene su propio ending titulado *Katakoto no koi*, que no es más que una de las varias piezas instrumentales que encontramos insertadas a lo largo del anime reconvertida en algo parecido a un ending. Por si a alguien le interesa, el resto de canciones con letra que salen en el anime son "*Hitomi no Tonneru*" y "*Soshite sekai ga kyou mo hajimaru*".
En cuanto a los CDs que hay en el mercado, esto es todo lo que he encontrado:

Let Me Be With You. Single del opening. Salió a la venta el 24 de Abril y puede conseguirse por unos 1000 yen.
Raison d'être. Single del primer ending. Salió al mercado un mes después del anterior single y tiene el mismo precio.
Chobits Character Song Collection. Aparecido a principios de Agosto, es la recopilación que no puede faltar en ninguna de las obras de *Clamp*. Canciones con letra, música sin letra y temas cantados por los personajes. Los temas que incluye este CD por el módico precio de 3000 yen son:
1.-I hear you everywhere.
2.-In understones (Chii no theme).
3.-Sing a song.
4.-Wild fancy (Motosuwa no theme).
5.-Beyond.
6.-Mix-zone (Minoru no theme).
7.-Kioku no tobira.
8.-Make my day (Hibiya no theme).
9.-Groove Master.
10.-Storm in a teacup (Sumomo no theme)
11.-Ningen dakara.
12.-I beg your pudding? (Yumi no theme)
13.-Katakoto no koi

Chobits Original Soundtrack (1 y 2). No podía faltar el mítico CD lleno de canciones que no aparecen en la serie pero que todo el mundo compra. Veinte canciones y casi 3000 yen.

Daremo Inai Machi. CD aparecido a finales de Octubre de este mismo año que viene junto con dos libros titulados "*Daremo Inai Machi*" que resultan ser los que lee *Chii* en la serie. El CD contiene canciones inspiradas en las ilustraciones de estos dos libros y sale por unos 2500 yen.
1.-There's Nobody in Town (Instrumental).
2.-Ehon Roudoku Daremo Inai Machi. *Rei Tanaka.*
3.-Shinju no Youni. *Kikuko Inoue.*
4.-Ehon Roudoku "Atashidake no Hito - Daremo Inai Machi". *Rie Tanaka.*
5.-Shiranai Sora. *Rie Tanaka.*

Chobits New Intro Theme Song: Ningyo hime. Dedicado casi exclusivamente al segundo ending de la serie. Se puede encontrar por cerca de 1000 yen e incluye los temas:
1.-Ningyo hime. *Rie Tanaka.*
2.-Soshite sekai wa kyou mo hajimaru (Versión de Chii).
3.-Katakoto no koi (Versión de Chii).
4.-Ningyohime (sin *Rie Tanaka*).

Chobits Drama CD. Existen 4 CDs hasta la fecha, que yo sepa, dedicados exclusivamente a drama, es decir, diálogos hablados. El quinto y último de estos CDs debería salir al mercado a mediados de Diciembre de este mismo año y prevé contener dramas inéditos, es decir, posibles trozos de la serie que no se emitieron en Japón. Cada uno de estos CD cuesta aproximadamente 2800 yen.



MERCHANDISE, REGALITOS Y PIJADAS VARIAS

¿Qué podemos encontrar sobre **Chobits**? La pregunta debería ser: ¿Qué no podemos encontrar sobre **Chobits**? Hacer una lista de todo el material disponible en Japón sería interminable y no os explicaría nada que no supierais así que he seleccionado los objetos que más me han llamado la atención. A estos, añadidles una innumerable colección de pins, llaveros, pósters, cartas, pegatinas, peluches, tazas, alfombrillas para el ratón, fondos de escritorio, iconos, pieles y un larguísimo etcétera.

-**Almohadas y cojines**. Con imágenes de *Chii*, *Kotoko*, *Sumomo*.

-**Copas y vasos.** De cristal y con varias imágenes de *Elda* y *Freya* desde 3000 yen.

-**Doujinshis hentai**. Como en toda serie que se precie, los fans más pervertidos se han puesto a trabajar obteniendo, en algunos casos, una calidad más que aceptable. Precios varios.

-**Orejas de Chii**. Hechas de plástico y a tamaño real. Totalmente agotadas según me confirman mis fuentes y eso que no eran nada baratas, 4000 yen.

-**Pasadores para el pelo**. Como los que lleva *Chii* por el módico precio de 1200 yen.

-**Reloj de Chii**. Para poner en el escritorio. Del tamaño de un "donut" y a cosa de 2000 yen.

-**Sudaderas y camisetas**. Con imágenes a todo color o bien con el nombre de la serie en varios modelos y colores por algo más de 3000 Yen.

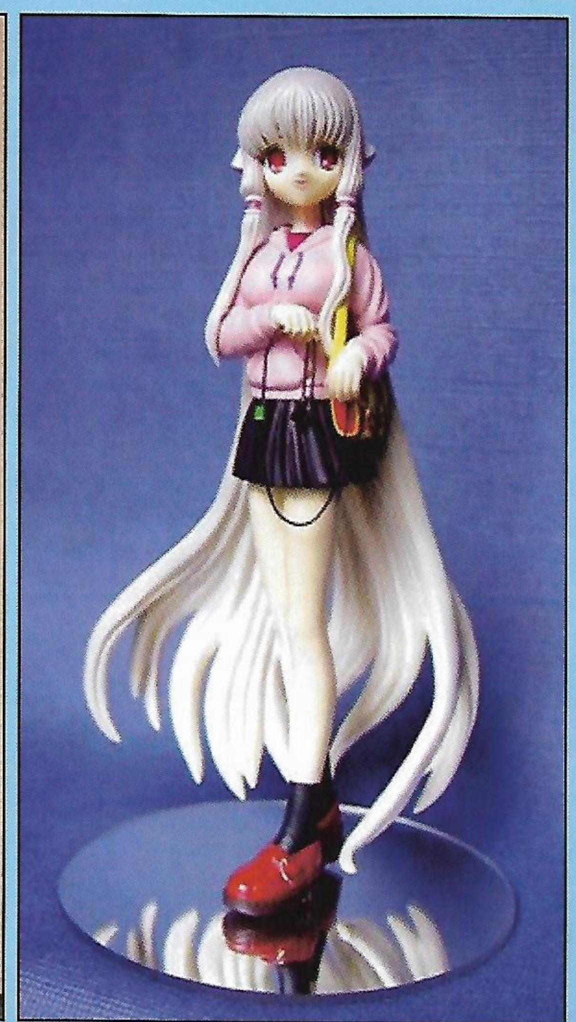
-**Telecards**. Tarjetas telefónicas para coleccionistas. Las más baratas no bajan de los 1000 yen y la más cara que he encontrado, con la imagen de *Elda* y *Freya*, supera los 3000 yen.

-**Vestidos de Chii**. Ideal para los *Cos-play*. Los acabados no es que estén muy bien conseguidos y el precio es negociable. Tampoco os perdéis ninguna ganga.

En España, tristemente, la lista es algo más reducida pues de momento lo único que se puede encontrar con facilidad son llaveros y figuritas. Normal en parte puesto que **Chobits** acaba de empezar a editarse como aquel que dice, así que aún hay tiempo de que podamos disfrutar de alguna de esas chorradillas. ¿A un precio razonable? Eso ya no os lo puedo asegurar...







NORMA Editorial & Minami



Te regalan 20 números uno y dos cajas metálicas de la serie de moda: Chobits.

¿Cómo conseguirlos? Nada más fácil:
Prepara una carta en la que nos digas todos tus datos personales (nombre, dirección, edad, etc) y la serie que te gustaría ver publicada por Norma Editorial y envíala a:

Norma Editorial - Concurso Minami
Fluviá 89
08019 Barcelona

¡Y entrarás en el sorteo de esos suculentos regalos!

Eso sí, recuerda que la carta es para Norma, así que no incluyas ninguna carta o dibujo para el correo de Minami porque seguramente no nos llegará.

© CLAMP/Tokyo Broadcast System.

JAIME "Thorin" MUNUERA
MARTA "Tinuviel" MUNUERA

VAMPIRE HUNTER D

En 1999, el mundo fue devastado por una terrible guerra nuclear. Entre los escombros de la civilización agonizante, grotescas mutaciones generan legiones de seres monstruosos comandados por una casta noble y antigua: los vampiros. Tras miles de años de esclavitud y de terror, aparecen entre los humanos los cazadores de vampiros (añádase cazadores de hombres lobo y toda clase de abominaciones). Entre ellos se encuentra D, un dhampire, es decir, un hijo de un vampiro y una humana. Su misión: exterminar por completo la raza de los chupa-sangre, que vive una época oscura tras su dorado reinado.



EL ORIGEN DE UNA SAGA

En 1983, *Hideyuki Kikuchi* escribía la primera novela de **Vampire Hunter D**, creando un mundo fantástico donde mezclaba el género del terror gótico con la ciencia-ficción. Es tanto el éxito de dicha saga, que actualmente se pueden encontrar unos doce libros. Desgraciadamente, no los busques en tu librería habitual, porque no han visto la luz fuera de su país de origen.

Sin duda, estas novelas quizás no serían tan conocidas sin la aportación del afamado artista *Yoshitaka Amano*. Sus ilustraciones han contribuido a formar la imagen de los personajes de *Kikuchi*, sobre todo en lo que se refiere al protagonista, *D*. De esa forma se ha producido una simbiosis entre ambos autores de forma que sería impensable hoy día entender la obra sin el trabajo de ambos. Para los neófitos, aclarar que *Yoshitaka Amano* no se ha limitado a los diseños de **Vampire Hunter D**, sino que es un autor polifacético que ha participado tanto en anime, en el diseño de personajes de videojuegos (siendo su obra más conocida algunos de los **Final Fantasy**), en cómic (como un nuevo título de **Electra y Lobezno** o sus colaboraciones en el **Sandman** de *Neil Gaiman*), en ópera, en la ilustración de multitud de libros (como la famosa **Las mil y una noches**), etc.

Fue tan grande su éxito que en 1985 ya aparecía la primera película de anime de esta serie, basada en la primera de las novelas: como es lógico, su nombre era **Vampire Hunter D** (**Kyûketsuki Hantaa D**). Lo extraño es haber tenido que esperar hasta el pasado año para poder ver la segunda adaptación cinematográfica de la saga: **Vampire Hunter D: Bloodlust**.

VAMPIRE HUNTER D, LA PRIMERA ADAPTACIÓN AL ANIME

Esta película de animación, de Ashi Productions, fue dirigida por *Toyo Ashida*, el cual también se encargó de la parte artística. *Yasushi Hirano* se encargó de escribir el guión a partir del libro de *Kikuchi*, *Noriyoshi Matsura* compuso la partitura y los diseños se basaron en los de *Yoshitaka Amano*, tomándose ciertas libertades.

La acción se sitúa en un pueblo que vive aterrorizado por el conde *Magnus Lee*, un vampiro milenario que ha elegido a su próxima presa: *Doris Lang*. Esta chica, hija de un cazador de hombres lobo, intenta enfrentarse por sí sola a las huestes del conde, hasta que este le muerde. Es entonces cuando se verá obligada a contratar al único cazador de vampiros que puede salvaguardarla del vampiro: *D*. Así, *D*, *Doris* y *Dan*, el hermano pequeño de esta (típico niño algo molesto que se toma la libertad de llamar hermano a *D*, aun teniendo este una cara de pocos amigos que asusta), se enfrentarán no sólo al temible conde, sino también a su caprichosa y altanera hija *Lamika* y a *Reiginsei*, que se enfrentará en multitud de ocasiones a *D* con la esperanza de conseguir la anhelada juventud eterna de los vampiros. No hay que olvidarse de uno de los personajes más importantes de toda la saga: el grotesco rostro que vive en una de las manos de *D* como un parásito. Este personaje es el más sarcástico de la película, martirizando en todo momento al pobre *D* recordándole su naturaleza y lo que ello conlleva, por ejemplo, respecto a los sentimientos que pueda albergar hacia un ser



humano. Eso sí, hay que reconocer que le sacará de más de un apuro con efectos como la succión que nos recuerda a la mano de *Miroku* en **Inuyasha**.

La animación es muy típica de los años ochenta, sin grandes alardes pero bien resulta, con un regusto a viejo clásico. Al igual que aquellas películas que dieron fama a la fórmula "manga=violencia+sexo", las escenas de enfrentamientos están repletas de desmembramientos, vísceras y líquidos de todos los colores. La historia en sí se decanta más hacia la acción, siendo bastante simple en cuanto a la psicología de los personajes. Apenas *Lamika* y *Reiginsei* tienen cierta profundidad y evolución, pues el conde *Magnus Lee* es simplemente el arquetipo de vampiro malo y *D* es un personaje misterioso, frío y del que poco sabemos, pero no es de extrañar cuando en las novelas importan más los otros personajes con los que se encuentra que él mismo. Por otra parte, la música no destaca especialmente (salvo quizá el tema final), con una profusión de sonidos propios de un sintetizador, muy a la moda en aquellos años.

VAMPIRE HUNTER D: BLOODLUST

Después de casi quince años desde la primera película, Madhouse y Urban Vision han producido esta nueva cinta de animación, basada en la tercera novela de *Kikuchi*. En esta ocasión la dirección ha recaído en *Yoshiaki Kawajiri*, un habitual de Madhouse que ha dirigido clásicos como **Lensman**, **Ninja Scroll** o **Wicked City**. El mismo *Kawajiri* se ocupa del guión. Los diseños de **Vampire Hunter D: Bloodlust** se acercan más a los originales de *Yoshitaka Amano*. Y ahora empiezan las sorpresas: Primero, la película cuenta con un doblaje original en inglés y con subtítulos en japonés (y lo cierto es que el resultado es realmente bueno). Segundo, el compositor de la partitura es esta vez un italiano: *Marco D'Ambrosio*. Quizás no os suene de nada, pero ha trabajado con grandes compositores como *Nino Rota* o *Ennio Morricone* y directores como *Fellini*. Además, la canción la interpreta *Do As Infinity (DAI)*, los mismos de uno de los temas de **Inuyasha**, *Fukai Mori*.

Esta vez *D* acepta una enorme suma de dinero que le ofrece la familia *Elbourne* a cambio de devolverles viva o muerta a *Charlotte Elbourne*, secuestrada por el vampiro *Meier Link*. Sin embargo, otros cazadores de vampiros se interpondrán entre él y su presa. Son los hermanos *Markus*: *Borgoff*, el jefe del grupo, cuya arma es una especie de ballesta adherida a su brazo (y cuyo puro eternamente pegado a los labios impide que a menudo se entienda su diálogo); *Nolt*, un individuo de aspecto colosal que blande un gigantesco martillo; *Kyle*, que lanza un par de cuchillos; *Grove*, un hombre consumido que yace postrado en una cama dentro del furgón donde viajan, pero que cuenta con un enorme poder psíquico; y *Leila*, el miembro más importante, una mujer con un pasado marcado por el odio hacia los vampiros. A pesar de ello, *Leila* sentirá una extraña atracción hacia su competidor, *D*.

El elenco de malvados es extenso y bastante original, aunque algunos de ellos sólo sirven para protagonizar espectaculares escenas de acción. Eso sí, *Meier Link* es un vampiro mucho más interesante que el conde *Magnus Lee* y lo que en principio parecía un simple secuestro se convierte en una trágica historia de amor. Sin querer contar mucho más sobre este emotivo argumento, decir que aparecerá otra vampiresa, *Carmila*.

Artísticamente es excelente. Los escenarios cuentan con un detalle asombroso y un gusto refinado y detallista hasta el extremo. El palacio de la parte final muestra una arquitectura gótica preciosa. La animación ya sorprende desde la primera escena, cuando asistimos al paso del carruaje de *Meier Link* y ante el mismo mueren las flores, se congelan las fuentes y se tuercen las cruces. Todo a un nivel visual extraordinario que aprovecha a la perfección las capacidades de la informática. Y el guión no desmerece esta realización técnica, como a mi parecer ocurre en **Blood: the last vampire**. Aquí nos encontramos con personajes con profundidad y emotividad suficiente para conseguir cautivar al espectador. *Meier Link*, *Charlotte* y *Leila* son los más destacados, alrededor de los cuales se articulan las historias más conmovedoras. *D* continúa con su aire de misterio, pero tiene más líneas de diálogo, las cuales no tienen desperdicio, al igual que la mano de la que ya hemos hablado. En esta ocasión, este personaje se hará terriblemente pesado (si yo fuera *D*, no habría dudado en amputarme la mano). La música orquestal de *D'Ambrosio* acompaña perfectamente las casi dos horas de metraje y es totalmente recomendable. Como apunte final, que sepáis que hay un juego de Playstation aparecido en España.

CONCLUSIÓN

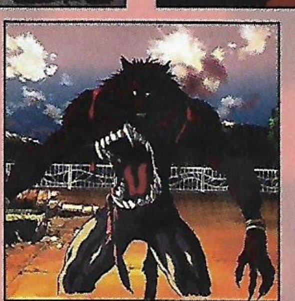
Sin dudarlo, **Vampire Hunter D: Bloodlust** merece un lugar en la lista de películas dignas de aparecer editadas en DVD en nuestro país. ¿Quedará en el olvido una joya semejante? Aunque fuera mucho pedir, no estaría de más poder leer las novelas o ver otra vez la primera película (pues fue editada hace un capazo de años), que tampoco es un título desdeñable.
Además, no hace falta ser un experto en marketing para ver que el tema de los vampiros vende, y mucho.

ANIME 1985

Vampire Hunter D: Bloodlust merece un lugar en la lista de películas dignas de aparecer editadas en DVD en nuestro país.









© 2001 Filmlink Internacional/Hideyuki Kikushi/Asahi Sonorama.


MARTA MUNUERA
JAIME MUNUERA

BLOOD THE LAST VAMPIRE

EL ANIME

Después de hablar de **Vampire Hunter D**, nos toca comentar otra de vampiros, que es como comparar el **Drácula** de *Coppola* con el **Vampiros** de *J. Carpenter*. En el año 2000 Producciones IG estrenaba su primera película completamente digital. Producciones IG ha producido títulos como **Ghost in the Shell**, **Patlabor** o **Evangelion**. Algunos de sus títulos propios son **Jin-Roh**, **Kaidomaru** o la nueva serie de **Ghost in the Shell** en la que están trabajando actualmente. Quién se iba a esperar de una compañía como esta algo como **Blood the last vampire**. Incluso teniendo en el equipo a *Mamoru Oshii* como productor/supervisor (que debió supervisar el café del almuerzo y las faldas de las dibujantes).

Citemos brevemente a ese magnífico equipo que metió un golazo con esta película. El director es *Hiroyuki Kitakubo* (cuya frase preferida es: "¡quita ese cubo de mi vista!"). El diseñador de personajes es *Katsuya Terada* y la música, de esas que ni destacan por lo corriente y ambiental que es, es de *Yoshihiro Ike*. *Kenji Kamiyama* se ha exprimido al máximo las neuronas para hacer el guión más ingenioso desde que se inventó la serie B. Por no hablar del reparto de excelentes voces, donde destaca por su profusión de diálogo *Youki Kudô*, que aparecía en la película **Cuando nieva sobre los cedros**. También hay una enfermera y dos tipos de la CIA, que hablan en inglés pues es la lengua materna de todo agente de la CIA. Los japoneses hablan japonés, porque es la lengua materna de todo japonés. Vamos, que está hablada correctamente (el máximo punto a su favor).

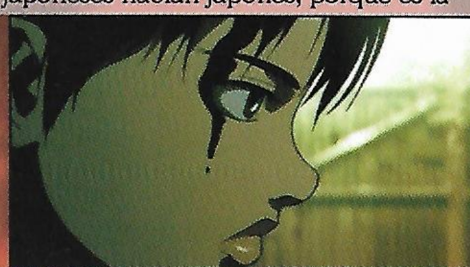
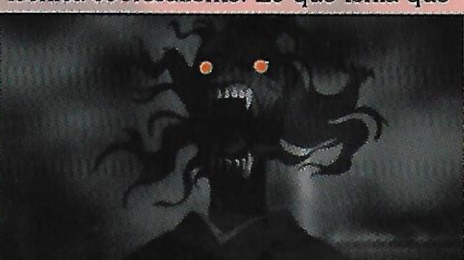
HISTORIA... ¿PERO HAY HISTORIA? YO SÓLO VEO VAMPIROS FEOS

El argumento era tan profundo que no lo entendí y tuve que ir a la web de Producciones IG para poder deciros de qué iba. Ellos dicen que es un "thriller de acción y suspense". Suspense no es que tenga mucho, aunque acción sí que tiene. Más bien es lo único que tiene. La historia es simple: una chica llamada *Saya*, que tiene una katana muy bonita, es enviada por una organización a eliminar unos vampiros a la base aérea americana de Yokota. ¿Y qué hace? Pues se dedica a matar a todo vampiro que se cruza en su camino. El por qué y otras preguntas que te puedas hacer no te las va a responder la película. También sale una enfermera histérica que es la típica a quien persigue el monstruo de turno, que al menos habla (y chilla) más que la protagonista.

Visualmente se nota un trabajo muy elaborado y detallista. *Tokumitsu Kifune*, el encargado de las CGIs, se lo ha currado. Las escenas de acción poseen un movimiento muy impactante, buenos efectos y un sonido potente. Pero el resultado es como un plato muy bien presentado y de aspecto apetitoso, que después tiene un sabor amargo. **Vampire Hunter D**, como ya habréis leído, es una película que conseguía unificar una buena historia con una calidad técnica sobresaliente. Lo que tenía que haber sido **Blood**, pero no conseguía en sus apenas 45 minutos de metraje. Aunque da la impresión de que quizás Producciones IG quiso demostrar hasta qué punto podía llegar en cuanto a animación digital. **Kaidomaru** o la nueva serie de **Ghost in the Shell** son herederas directas de **Blood** en cuanto a aspectos técnicos y parecen mucho más prometedoras que esta.

¿PERO YA SE HA ACABADO? QUÉ CORTA. ¿Y EL ÚLTIMO VAMPIRO DÓNDE ESTÁ?

Últimamente está de moda en Japón hacer un producto que abarque diversos medios, como ocurre con **ZOE** o con **.Hack**. **Blood** no apareció sólo como una película, pues se editarían también tres novelas: **Blood the last vampire: the night of beasts** (de *Mamoru Oshii* y como ilustrador *Katsuya Terada*), **Blood the last vampire: blood calling for darkness** y **Blood the last vampire: sad and ephemeral Shangai** (estas dos últimas de *Junichi Fujisaku*). También se hizo un juego para Playstation 2, que era una aventura que ni llegó a nuestras fronteras. Aparte está el manga que ha publicado Ivrea. Lo cierto es que no hay nada más que decir. Ya es difícil rellenar cuatro mil caracteres con esta... es que ya no sé ni cómo describirla. Para que te guste tienes que ser un friki enfermo que va a decir maravillas de cualquier cosa que llegue de Japón. Pero confiamos en que todos tengáis la suficiente capacidad intelectual como para separar la paja del grano.


© 2000 Production I.G./SVW-ESCEI-EIGPLUS-EIPA.

BLOOD THE LAST VAMPIRE > Benkyo Tamaoki > 200 páginas > 7,5€ > Editorial Ivrea

EL MANGA

EL MANGA QUE ACLARA LAS DUDAS DE LA PELÍCULA

Pues aquí tenemos uno de los primeros mangas sacados por la nueva editorial, mejor dicho, por la filial de Ivrea llamada Ivrea España. El manga en cuestión es **Blood: The Last Vampire 2000**, una obra de *Benkyo Tamaoki*, un famoso autor de mangas hentai.

A muchos os sonará el nombre por el anime, aquella película que se pudo ver en el Festival de Terror de San Sebastián y además seguro que muchos de vosotros la tendréis bajada de Internet con subtítulos en español (cosa que está muy mal, hay que ser legales).

Este manga es una secuela del anime, de hecho el proyecto de **Blood: The Last Vampire** consistía en: Anime (18 de noviembre del 2000), Videojuego (para PS2)(12 de diciembre del 2000), Manga (serializado entre noviembre de 2000 y mayo de 2001). Por tanto, este manga es la última parte, es autoconclusivo y supone el final de "la saga", de manera que en él se aclaran algunas incógnitas, sobre todo en lo referente a los "Chiropterans", que para los que no hayáis leído, ni jugado, ni visto nada sobre esta obra os diré que son una especie de vampiros que se esconden entre la población.

La historia original viene de la anteriormente citada novela de *Mamoru Oshii* editada el 30 de octubre de 2000 llamada **Blood The Last Vampire: La Noche de las Bestias**

VAMOS CON LA HISTORIA

Que transcurre en una pequeña población que por lo visto está amenazada por una banda de moteros. El manga comienza con un vagabundo y una chica en la calle. El chico está tocando la guitarra y la chica es la única audiencia que tiene. De repente se levanta aire y él sugiere que vayan a algún lugar a refugiarse, una sugerencia con muy malas intenciones, pero en este momento aparece *Saya*, la protagonista, una chica joven vestida con un uniforme de colegio con dos trenzas bien largas, cara de pocos amigos y una magnífica katana. En ese momento el chico agarra a la chiquilla para evitar que *Saya* le ataque, pero no da mucho resultado porque *Saya* (no sé si es que tiene la sangre fría o que realmente pasa de la vida de los demás) se lanza a por él y le corta el brazo con el que sujetaba a la pobre chica. Y ya no sigo para no destripar nada.

Y tras esta presentación inicial es cuando empieza la verdadera historia y comienzan a aparecer los personajes sobre los que se centrará la trama, como *Akiko Motoyama*, una joven desgraciada que odia estar en su casa, que no quiere a sus padres y que está deseando irse de allí. Un día sale de casa por la noche y, mientras habla por su móvil con una amiga suya, de la que sólo sabemos que se llama *Maya*, sobre lo que odia a sus padres y todo eso ocurre algo inesperado, aparecen unas luces y... la siguiente vez que vemos a *Akiko* es en la cama de un hospital.

Entonces *Saya* recibe una llamada de ¿su superior? ordenándole acercarse a *Akiko*, para lo cual se matriculará en su misma escuela.

Tras lo ocurrido, los rumores de que *Akiko* fue secuestrada y violada por la banda de moteros empieza a extenderse por el colegio y, cómo no, la banda de macarras de turno (en su mayoría tías) empiezan a molestarla y se la llevan a la azotea para no tener espectadores. Pero *Saya*, el ángel salvador, aparece para evitar el linchamiento, da una paliza a los macarras, y se lleva a *Akiko*. Una vez solas, *Akiko* le dice a *Saya* que tiene la misma cara que una amiga suya, pero *Saya* pasa de ella y se marcha. A partir de aquí la trama comienza a desarrollarse y empezamos a descubrir a todas las partes implicadas en estos extraños sucesos. ¿Quién es *Saya*? ¿Para quién trabaja? ¿Qué se esconde tras la banda de moteros? ¿Quién es la misteriosa amiga de *Akiko* que se parece tanto a *Saya*? ¿Qué son en realidad los "Chiropterans"?

CONCLUSIÓN

En mi opinión el manga no es malo, quizá me esperaba una historia con más fuerza, pero no me ha decepcionado demasiado. El dibujo y la ambientación están bien, pero no es nada del otro mundo. Creo que si os gustó la película, os gustará el manga, sobre todo porque deja todos los cabos atados, es decir, que te explica qué son en realidad los Chiropterans, de dónde vienen, porqué los exterminan, qué es *Saya*, etc... La edición no es mala, y seguramente aún podréis encontrarla (vale 7,5 euros), pero la veo un poco débil, voy a tener que tratarlo con cuidado.

© BENKYO TAMAOKI & Production I.G.





DISEÑANDO TUS ÁNGELES

De la mano de Ivrea nos llega otra obra más de *Clamp*, las cuales parecen tener bastante éxito en España. Las primeras páginas españolas de Angelic Layer han visto la luz hace poco (ahora debería estar a la venta el segundo tomo). El anime... hay rumores, pero de momento sólo eso.

Nos encontramos ante otra de las obras shônen de Clamp. Visualmente se encuentra a medio camino entre **Chobits** y **Clover.** La historia parece seguir la tradición de **Chobits**, su éxito mas reciente en España: un montón de tecnología, un personaje principal lleno de dudas (y en este caso con algún complejo de más) pero con mucha fuerza y un ser artificial, un ángel, que para variar, tiene más miga en su interior de lo que parece. Hay que añadir que el cariz competitivo que toma en algunas ocasiones no deja de recordar a Digimon, Pokémon y similares. Nos encontramos ante otra de las obras shônen de *Clamp*. Visualmente se encuentra a medio camino entre **Chobits** y **Clover**. La historia parece seguir la tradición de **Chobits**, su éxito mas reciente en España: un montón de tecnología, un personaje principal lleno de dudas (y en este caso con algún complejo de más) pero con mucha fuerza y un ser artificial, un ángel, que para variar, tiene más miga en su interior de lo que parece. Hay que añadir que el cariz competitivo que toma en algunas ocasiones no deja de recordar a **Digimon**, **Pokémon** y similares.

EL SUEÑO DENTRO DEL HUEVO

Si hay algo que caracteriza a nuestros tiempos, eso es el increíble avance tecnológico. Algunos de los sueños más locos de nuestros antepasados se han hecho al fin realidad. Pero el campo que progresa incansablemente y a más velocidad es el de la industria del entretenimiento (*NdL: Al menos en esta serie, en la realidad es la armamentística la que se lleva la palma de la velocidad de progreso*): los juguetes llegan a alcanzar una modernidad pasmante. En este marco se desarrolla la historia de **Angelic Layer**, en el que este es el último juego que está más de moda. Todos los niños, y no tan niños, andan locos por estos juguetes: se compran el muñeco base en los centros comerciales, que dedican plantas enteras exclusivamente a este juego, además de todos los complementos necesarios para crear un compañero completamente funcional. Una de las características que hace tan especial al juguete es la posibilidad de hacerse uno mismo un muñeco enteramente personalizado. Así, tras sacar y limpiar el cuerpo base del huevo en el que va protegido con líquido anti-choque, se utiliza un moderno sistema informático con el que se pueden especificar todas las características que van a hacer de nuestro muñeco algo único: la estructura del cuerpo, la complexión, la fuerza, la velocidad... Parámetros que después van a ser vitales cuando empiece la verdadera diversión: las peleas entre *Angels* (nombre que reciben los muñecos). El mecanismo que se utiliza para las batallas no puede ser más sencillo: el *Deus* (nombre que recibe el propietario y



controlador del muñeco) utiliza un casco especial con el que manda sus órdenes mentalmente a través de cables hasta el *Layer*, plataforma en la que se mueven los *Angels*. En la visera del casco, además, se lleva el control de heridas y estadísticas varias del muñeco, con lo que el resultado del combate ya no depende sólo de las características de los *Angels*, sino también de la habilidad e inteligencia del *Deus* para idear y llevar a cabo diferentes estrategias que le puedan otorgar la victoria.

La pequeña historia en este gran mundo de la que nosotros vamos a ser testigos, empieza con la llegada a Tokio de una desorientada y fácilmente impresionable adolescente, *Misaki*. Es la primera vez que va a la gran ciudad, por lo que acaba completamente perdida. Pero entre toda su confusión, presencia en una enorme pantalla de televisión algo que la va a marcar profundamente: una impresionante batalla entre dos muñecas (aunque ella al principio cree que son personas), en la que una de ellas es un precioso ángel de color blanco. *Misaki* no cabe en sí de gozo al ver cómo el ángel blanco gana la pelea, derrotando a su mucho más grande y físicamente fuerte enemiga. Pero ella no es la única que ha estado viendo esta pelea. De hecho, miles de personas la han estado siguiendo, y es que nuestra joven protagonista pronto descubrirá, a medida que empiece sus andaduras en el mundo del *Angelic Layer*, que es un mundo mucho más grande de lo que esperaba. Con la ayuda del misterioso y realmente sospechoso *I-chan*, comprará su primera muñeca y la preparará para la batalla, se entrenará en los locales especialmente equipados para ello (además de para cantar karaoke) y se inscribirá en su primera competición local con la que ganar puntos y poder conseguir mejores equipamientos para su "*Angel*". Pero la meta final es mucho más ambiciosa: el torneo oficial, que abarca todo el país, teniendo siempre en mente el poder volver a ver a aquel bello ángel blanco que tanto le impresionó.

ANIMÁNDONOS

Estaba claro: las acaparadoras chicas de *CLAMP* van alternando su estilo más oscuro y sádico con un estilo más alegre, dulce y comercial. Como no hay nada mejor que llegar a un público lo más amplio posible, se les ocurrió la idea de apuntarse al *boom* de las mascotas virtuales peleonas. Así nació esta serie, llena de acción a la par que rematadamente encantadora, y como no podía ser de otro modo, visto el éxito del manga no tardó en aparecer la aventura animada de nuestra protagonista. Una producción de TV Tokyo dirigida por *Hiroshi Nishikiori*, con el nombre completo de **Kidou Tenshi Angelic Layer** (traducido como "*Ángel móvil Angelic Layer*"),

EL ESTILO CLAMP

Clamp está formado por cuatro integrantes que llevan más de diez años como profesionales en esto del manga. *Nanase Okawa* se encarga de los guiones y *Mokona Apapa*, *Satsuki Igarashi* y *Mick Nekoi* se encargan del dibujo. Y aunque nos tienen acostumbrados a una gran diversidad de temas en sus mangas, últimamente todas sus publicaciones en España nos sorprenden un poco. No sólo porque sean shônen (en Japón, *Clamp* edita habitualmente shônen), campo que hasta **Chobits** "no parecía" el suyo, sino por el dibujo, que combina su estilo de otras obras con trazos más "duros", creando así buenas combinaciones que atraerán, sin duda, a una buena cantidad de lectores de ambos géneros. El diseño de algunos personajes recordará claramente a **Chobits**, pero la historia es totalmente distinta de lo que hasta ahora habíamos tenido oportunidad de leer. Es interesante poder adquirir, simultáneamente, dos obras distintas (el caso de **Chobits** y **Angelic Layer**) del mismo autor y no estar comprando dos copias de la misma historia. Aunque como es lógico siempre hay algún guiño entre obras.

En España, las *Clamp* han visto publicadas sus obras **RG Veda** (Shinshokan, 1990), **Miyukichan in the Wonderland** (Kadokawa, 1995), **X 1999** (Kadokawa, 1992), **Clover** (Kodansha, 1997), **Card Captor Sakura** (Kodansha, 1996), **Tokyo Babylon** (Shinshokan, 1991) y **Magic Knight Rayearth** (Kodansha, 1994). Aunque su historial completo es mucho más largo, con un montón de obras y otros trabajos de los que aquí nunca hemos tenido noticia.

Angelic Layer es de esas series que gustan a chicos y chicas por igual; su dibujo es bueno y cuajado de detalles, y su humor, en ocasiones, raya el absurdo. Pero la historia, más enrevesada, al menos al principio, de lo habitual, será lo que os atraiga...

Mmm... Si antes la comparé con **Pokémon** y **Digimon**, creo que incluso, en ciertos aspectos, hasta podríamos ver en **Angelic Layer** una parodia lejana de **Evangelion**... Y si no fijaos en todo lo que tienen en común: los ÁNGELES, que son como los EVAs en pequeño y también se controlan con la mente. Los creadores del juego Angelic Layer, un pervertido misterioso como *Gendô Ikari* (que siempre "pierde el culo" por *Rei* al igual que *I-chan* hace con *Misaki*) y una madre desaparecida hace tiempo, son misteriosos y tienen relación con la protagonista, una joven de secundaria LLENA DE COMPLEJOS como *Shinji*... ¿Pura casualidad? Creo que sí...

Dejándome de tonterías ¡Leedla, seguro que os gusta!

se estrenó en este canal el 1 de abril del 2002 la serie de 26 episodios, y se emitió semanalmente hasta el 29 de septiembre del mismo año. Los episodios, de unos 22 minutos de duración cada uno, contaban con un diseño de personajes bastante fiel al original, así como una animación muy cuidada que destacaba especialmente en las escenas de combate, siempre impresionantes. La canción del *opening* corría a cargo de *Atsuko Enomoto*, con la canción "*Be my Angel*". El primero de los *endings*, "**The Starry Sky**" (las estrellitas vienen de regalo en el título ^_^) era obra del grupo *HAL*, mientras que el segundo, "*Ameagari*", lo cantaba *Maeko Matsushita*. Una obra entretenida que tiene todos los puntos para convertirse en éxito seguro.

¿PERO ES LO MISMO MANGA QUE ANIME?

Juzgad vosotros mismos: *Misaki* acaba de llegar a Tokio. De hecho no se aclara con las calles y no sabe cómo llegar a casa de su tía *Shôko*. Vivía en una pequeña ciudad con sus abuelos porque su padre murió y su madre la abandonó (para ir a trabajar a Tokio... Aquí hay gato encerrado ^_^) cuando era pequeña. Pero ahora tiene que cursar sus estudios de secundaria y nada mejor que la gran ciudad para ello. Pero por casualidades de la vida, lo primero que *Misaki* ve al llegar a Tokio es un combate de Angelic Layer. En él un par de "Ángeles" luchan sin tregua hasta que uno cae. El vencedor es un hermoso Ángel blanco que impresiona mucho a *Misaki*, entre otras cosas porque es más pequeño que su oponente (y ella está muy acomplejada por ser poquita cosa).

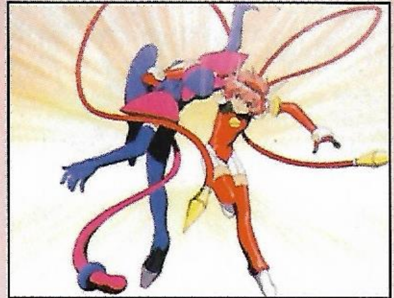
Estos "Ángeles" no son más que juguetes, y por supuesto, *Misaki* se compra uno con todos sus accesorios con la ayuda de un misterioso caballero con pinta de pervertido, *I-chan*, que más tarde resultará (censurado para no destriparos nada) y que se intuye que tiene algún motivo de más para ayudar a esta chica...

Misakichi, como la llaman sus amigos, descubre que en Tokio su vida es mejor; a la creación de su Ángel (pues cada modelo es distinto y está diseñado por su creador) se suma la rapidez con la que hace algunos buenos amigos (en ocasiones también oponentes) en la escuela y en el mundo del Angelic Layer.

Como podéis imaginar, las primeras pruebas de *Misaki* como "Deus" de su "Ángel", *Hikaru* (otro autoguiño clampero), no son un éxito rotundo, pero a instancias de *I-chan* se inscribe en un torneo de Angelic Layer. Y si sus comienzos no son halagüeños, pronto mejora sus resultados. Tras los diferentes combates vamos descubriendo más secretos y más personajes de la vida (de la que, cómo no, todo el mundo parece saber más que ella misma) que rodea a *Misaki* y que añaden intriga a la trama. Y... ¡Hasta aquí puedo leer! El resto os toca a vosotros.

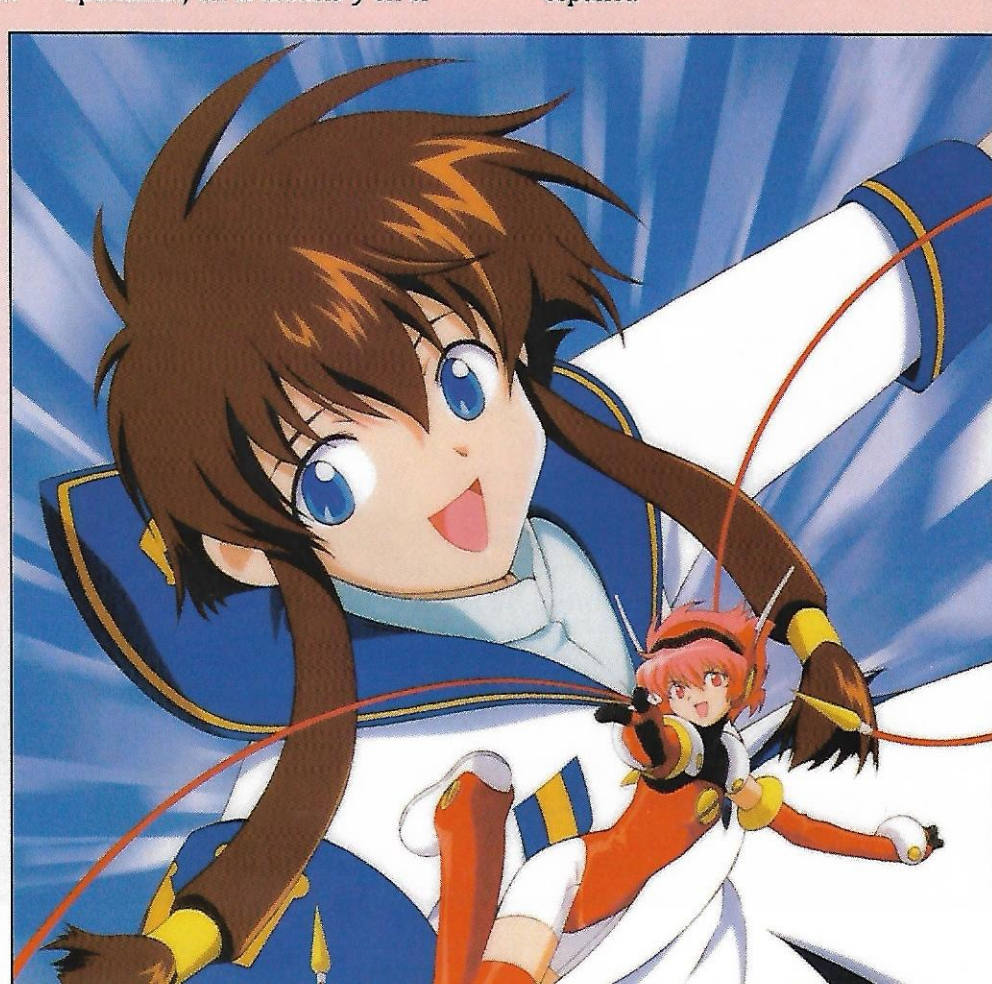
Es decir, que sí, manga y anime son prácticamente iguales. Como siempre, cada uno tiene sus ventajas y sus inconvenientes, y nuestro consejo es que pilléis ambos ^_^.

PD: No os volváis locos con lo de Ángel/Angel, es que cuando se creía conveniente se dejaba el original (ángel en inglés es "angel", algo por lo que creo que han optado por ejemplo los chicos de Ivrea), y a veces se traducía y se ponía el término en español.









LOS JUGADORES

Misaki Suzuhara

Jovencita protagonista, de 13 años, llega a Tokio para vivir en casa de su tía y poder asistir a la escuela Eriol (¿de qué me sonará ese nombre? ^_~). Antes vivía con sus abuelos, ya que su padre murió y poco después su madre se mudó también a Tokio para trabajar, así que hace años que no ve a su madre. Es una chica bastante despistada y confiada, sin ningún tipo de malicia, pero a la vez es muy dulce y responsable, además de la "esposa perfecta" (sabe hacer de todo: cose, cocina de maravilla y hace las tareas de la casa).
También se caracteriza por tener muy poca confianza en sí misma, y duda mucho antes de hacer las cosas, así que necesita continuamente de apoyo externo para poder seguir adelante.
Pero a pesar de todo, es una chica decidida, y está dispuesta a todo con tal de conseguir sus sueños.



Hikaru

El Ángel de *Misaki*, es igual a ella y a la vez es todo aquello que a *Misaki* le gustaría ser. Tiene una complexión muy pequeña y el pelo corto, a imagen de su creadora (y también como *Hikaru*, personaje de otra de las obras de *CLAMP*, **Luchadoras de Leyenda**, un pequeño homenaje).
Pero a la vez, es un poderoso Ángel que se vale de su gran velocidad y agilidad para luchar (a *Misaki* no es que se le den demasiado bien los deportes).
Desde un principio, la idea de *Misaki* es la de demostrar que no hace falta ser grande para ser fuerte, que la gente pequeñita también puede hacer grandes cosas, igual que el Ángel blanco que ve al llegar a Tokio.



I-chan

Es el misterioso guía de *Misaki* en el mundo del Angelic Layer. Con sus gafas, su bata de científico y su extraño comportamiento, no es que infunda precisamente mucha seguridad a los de su alrededor, aunque *Misaki*, como la inocente personita que es, le profesa una confianza ciega. Desde un principio se interesa por *Misaki*, ayudándole en todo lo posible y vigilando todos sus progresos. Pero también esconde en todo momento su nombre y su identidad reales (aunque tampoco es que *Misaki* se preocupe mucho por preguntar). Sabe mucho de Angelic Layer, y sus razones tiene para ello...

Kotaro Kobayashi

Compañero de clase de *Misaki* y también amigo suyo. Es un chico amable y tranquilo, y además armado de una interminable paciencia (no debe ser fácil aguantar las torturas de *Tamayo*). Le da su apoyo a *Misaki* en todo momento, y también es capaz de analizar bastante acertadamente las peleas de *Angels* gracias a la afición de su hermana al juego. Se le dan bastante bien los deportes, y practica con asiduidad el kárate, pero su carácter apacible hace que nunca devuelva los golpes (de hecho, se deja hacer de todo por la bestia de *Tamayo*...)

Shouko

Es la tía de *Misaki*, la hermana pequeña de su madre. Una joven y guapa periodista que ofrece su casa a su sobrina, y descubre así las maravillas de la buena cocina. Al igual que *I-chan*, su comportamiento es bastante misterioso, y parece saber más de Angelic Layer de lo que da a entender. Pero su apoyo a *Misaki*, como el de los demás, será incondicional.



Hatoko Kobayashi

Hermana pequeña de *Kotaro*, a sus 5 añitos de edad es más espabilada de lo que debería. Es la primera persona que *Misaki* conoce que también sea aficionada al Angelic Layer, y además posee unos conocimientos bastante más profundos de lo normal. Pronto descubriremos que en realidad *Hatoko* es una precoz *Deus*, que con su habilidad en combate ha ganado ya montones de batalles y un montón de fama.



Tamayo Kizaki

Compañera de clase de *Misaki* y una de sus primeras amigas. No tiene Ángel, ni parece interesada en participar en las batallas de Angelic Layer. Tampoco tiene necesidad de ello, ya que se dedica en todo momento a hacerle la vida imposible a *Kotaro* mediante multitud de dolorosas llaves de lucha libre. Así que se conforma con mirar los combates y animar escandalosamente a su amiga. Es una chica tremendamente alegre y enérgica, y se empeña en cambiarle el nombre a todo el mundo (llama a sus amigos *Kotaro-chan* y *Misakichi*).

Por supuesto, hay más personajes, especialmente rivales de Misaki, pero el espacio no es infinito y al fin y al cabo estos son los principales.
Así que, resumiendo, una serie cortita y amena, que quizá no te cambie la vida ni te haga ver la luz, pero que sin duda te hará pasar un buen rato, amén de tener un par de moralejas y grandes mensajes (me encanta lo de que las personas pequeñas también pueden hacer cosas grandes).

© 2001 CLAMP/ TV TOKYO



HYPER FUTURE VISION GUNNM

Planeta de Agostini, como editorial pionera del manga en España (al menos relativamente), no pierde la oportunidad de abrir mercado y se lanza a la reedición de Hyper Future Vision Gunnm, más conocida fuera de las islas niponas como Alita: Ángel de Combate. Era el año 1993. El manga en nuestro país estaba abriéndose paso, y la gente comenzaba a leer viñetas distintas a las que Marvel y DC nos tenían acostumbrados. Los cómics japoneses empezaban a asomar la cabeza, a hacerse un hueco en el mercado. Las series no duraban mucho... Eran tiempos duros en los que las series largas eran editadas con cuentagotas, muchas veces cortadas a los pocos números, dejándonos todavía hoy con la miel en los labios. Pero Alita sobrevivió.



Desde 1993 y hasta 1998, dividida en seis partes que conformaban arcos argumentales autoconclusivos (pero conectados entre ellos), **Hyper Future Vision Gunnm** aguantó firme, de forma que tras mucho rezar al final de cada una de las partes, los fans de esta serie pudimos recopilarla en un hueco grande de nuestra estantería.

Recientemente, en Japón se ha procedido a la reedición completa de la obra en 6 volúmenes supervisados por el propio autor y con nuevas portadas. Ahora, en lo que muchos llaman ya la "Segunda Edad de Oro del Manga" (*NdL: Es decir, la Edad de Plata del Manga*), Planeta vuelve a la carga con la reedición de esta magnífica utopía futurista a través de 12 tomos de gran formato, similares a los de **Akira**. Una edición de lujo a la que han añadido páginas inéditas, bocetos, y otros materiales extra para hacer las delicias del lector. Aunque se mantienen las onomatopeyas, los nombres de los personajes han vuelto a la edición original (*Alita* pasa a ser *Gally*, por ejemplo) y se ha cambiado la rotulación. Recordemos que la primera edición de la serie no llegaba de Japón, sino de los Estados Unidos a través de Viz Comics, que adaptó las onomatopeyas y adjudicó nuevos nombres a algunos de los personajes.

EL AUTOR NO ME SUENA DE MUCHO...

Y en parte es comprensible. La carrera del autor de **Hyper Future Vision Gunnm**, (**Gunnm** a partir de ahora), *Yukito Kishiro*, no es especialmente extensa en comparación con otros autores japoneses, y apenas conocemos su obra en nuestro país. De *Kishiro* han visto la luz en España **Gunnm** y **Ashen Victor** (**Haisha**), una pequeña historia autoconclusiva, publicada por Planeta en un solo tomo centrada en el universo del Motorball, del que hablaremos más adelante. Pero en Japón lo conocen desde 1984, año en s establecer los comienzos de su carrera como mangaka profesional. Con sólo 17 añitos *Yukito* gana un concurso convocado por Shogakukan para autores noveles, y de 1988 a 1991 se dedica a dibujar historias cortas (recopiladas en 1998, en un tomo titulado **Hito**) hasta que **Gunnm** comienza a publicarse en la revista Bussiness Jump. Así, hasta 1995, Japón pudo disfrutar de los avatares de la cyborg **Gally** y el caótico mundo que la rodeaba. La serie obtuvo un gran éxito en su país de origen, que se tradujo en 9 tomos recopilatorios editados por Shueisha, dos OVAs (**Rusty Angel** y **Tears Sign**), dos álbumes de ilustraciones (**Gunnm Delux Books**), videojuegos, historias cortas (**Gunnm Gaiden**, en 1997), y una segunda parte que comenzó en el año 2000. Entre unas cosas y otras, *Yukito* tuvo tiempo entre 1995 y 1996 de publicar el mencionado **Ashen Victor** y entre 1998 y 2000 se ocupó de **Aqua Knight Saga**. Esta serie, publicada en Ultra Jump, ha quedado inconclusa en su capítulo 28 (ha llenado 3 tankoubons), aunque *Kishiro* ha prometido a todos sus fans que la retomará en un futuro próximo. Como he dicho, desde el año 2000 está desarrollando la segunda parte de *Alita*, titulada **Gunnm: Last Order**, con la que retoma el personaje que tanto éxito le ha proporcionado ya.

¿HYPER FUTURE... QUÉ?

Hyper Future Vision Gunnm es un manga de acción. Presenta a una serie de personajes que luchan, cada uno a su manera, por la supervivencia en un entorno hostil y despiadado en un ambiente cyberpunk, en un futuro posible que *Kishiro* imaginó y dibujó.

El Kuzutetsu o Patio de los Desperdicios (haré mención al nombre original en japonés, dada la intención de recuperar los nombres originales, pero consignaré el de la primera edición española) es el hogar de miles de humanos, cyborgs y robots, un lugar sucio abarrotado de delincuencia en el que los únicos que ponen orden son los cazadores-guerreros, unos cazarrecompensas que trabajan para la Fábrica. Por encima del Patio de los Desperdicios está Salem (Tiphares), una ciudad utópica sólo conectada a la superficie terrestre por unos conductos que la abastecen de los productos necesarios y por los que los habitantes de la ciudad de esa ciudad inalcanzable tiran su basura.

En el Patio, con Salem resonando encima de sus cabezas, es donde *Gally* (rebautizada *Alita* en la versión americana y en la anterior española) renace, y donde buscará encontrarse a sí misma .

Cada una de las partes del manga puede entenderse como una aventura autoconclusiva, pero la realidad es que los personajes, tanto protagonistas como secundarios, van creando una red, una trama, en la que los acontecimientos se van sucediendo. Es decir, en **Gunnm** la acción, los hechos, son muy importantes, pero lo verdaderamente básico son los personajes, en especial *Gally*, la protagonista, y cómo reaccionan y evolucionan a través de esos acontecimientos. Las numerosas páginas de **Gunnm** están llenas de pensamientos y reflexiones de sus personajes, de valores, y sobre todo de sueños. Todos los personajes tienen su propio sueño, sueños de esperanza, de venganza, sueños que podemos ver como correctos o como perversos, que podemos aprobar o condenar. Y como ya mencioné antes, aunque los escenarios y los personajes cambien, todos tienen en común otro elemento: la supervivencia. Todos los personajes desean salir adelante de una forma u otra, aspiran a una vida cómoda dentro del Patio de los Desperdicios o quieren llegar a algo más; a salir de ese ghetto de basura y corrupción y conocer nuevos lugares y nuevas gentes.

EL ÁNGEL ABRE LOS OJOS

Cuando **Gunnm** llegó por primera vez a España con el título de **Alita, Ángel de Combate**, los otakus que nos dejamos las pelas en esa nueva publicación nos encontramos con un argumento que estaba despegando y con un grafismo sucio y embrionario. Pero sabíamos que había algo más. Que la historia evolucionaría y el dibujo y la narración con ella. Y acertamos. A continuación voy a intentar resumir la trayectoria argumental de la serie, procurando no destapar muchos enigmas y sin detallar el final. De todas formas, si queréis que la historia os sorprenda, es mejor que os saltéis los siguientes apartados.

TE LLAMARÉ GALLY

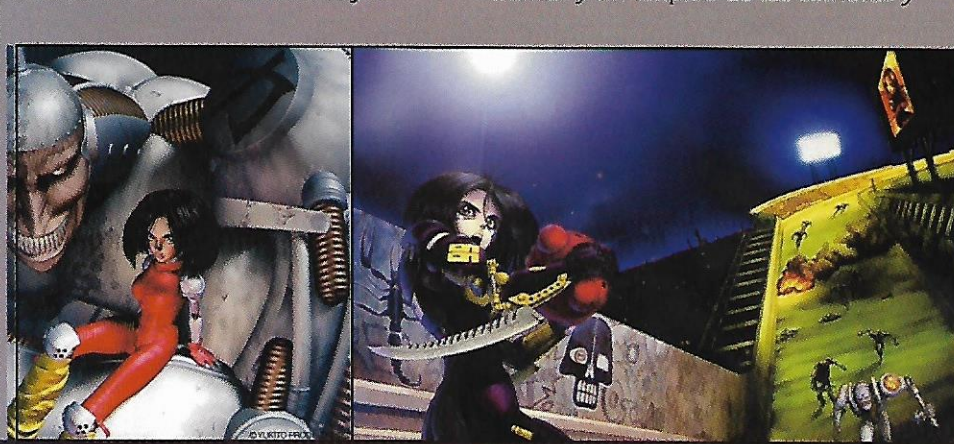
Daisuke Ido es un mecánico especialista en robótica que un buen día, buscando piezas en la basura para sus reparaciones, encuentra un torso de cyborg muy deteriorado, pero que conserva intactas sus funciones cerebrales. Cuando *Ido* le hace despertar, descubre que ha perdido completamente la memoria y decide llamarla *Gally* y proporcionarle un cuerpo hermoso. Pero *Gally* tiene sus propias ideas, y no desea convertirse en una figura para ser contemplada: en su subconsciente tiene grabados los movimientos del Panzer Kunst, un estilo de lucha cyborg absolutamente devastador, y necesita darles salida. Siguiendo su instinto se convierte en cazadora-guerrera, es decir, en cazarrecompensas, ya que durante la lucha es cuando parece revivir partes de su pasado perdido. Viendo que *Gally* ha decidido vivir su propio destino, *Ido* le proporciona un cuerpo nuevo, de guerrero, un "Cuerpo Salvaje", con el que se enfrentará a *Makaku*, un temible cyborg creado por un misterioso habitante de Salem. A través de ese combate descubrirá aspectos insospechados sobre ella misma, y comprenderá que la lucha es parte de su vida, pero que en su corazón también hay cabida para la compasión y la lástima.

Esta primera parte presenta un dibujo poco definido, que todavía tiene que evolucionar, con muy pocas tramas y un empleo de las sombras y los contrastes que dan al conjunto una apariencia de suciedad que irá desapareciendo a medida que avance la serie. Esta primera parte sienta las bases de los capítulos siguientes, ya que nos introduce de lleno en la filosofía del Kuzutetsu y nos presenta a los personajes protagonistas.

AMOR DE PRIMAVERA

Gally no es un robot. Es un cyborg, y como tal, conserva un cerebro humano, con sus emociones y sentimientos. Con la llegada de la primavera, *Gally* conoce a *Yugo* (*Hugo* en la primera versión española), un joven cuyo único sueño es llegar a Salem. Para conseguirlo, se dedica a robar columnas vertebrales, órgano muy valorado por los traficantes. *Gally*, enamorada de *Yugo* hasta lo más profundo de sus circuitos, decide ayudarle a conseguir ese sueño, e intensifica su actividad de cazarrecompensas para juntar con *Yugo* el dinero que se necesita para comprar la entrada en el paraíso. Pero *Yugo* es delatado, y se pone precio a su cabeza. Desesperado, descubre que ese billete para Salem que él creía poder comprar no existe, y decide subir a la ciudad prohibida por los canales de abastecimiento, siendo interceptado por las defensas de preparadas para evitar los intrusos.

En esta segunda parte, *Gally* nos muestra su lado más vulnerable, aprendiendo a amar y a sufrir con esa otra persona. Los personajes maduran y ella afirma su protagonismo. El dibujo se hace más definido y preciso, más limpio, con un uso más cuidado de las tramas, consiguiendo una mayor coherencia en la narrativa y una mayor facilidad de lectura.





MOTORBALL

Tras la muerte de *Yugo*, *Gally* desaparece. Decide abandonar todos sus recuerdos, todo lo que ha sido su vida desde que renació. Y se refugia en el Motorball, el deporte más popular del momento. El Motorball consiste en llegar el primero a la meta con la bola, algo bastante difícil si tenemos en cuenta que las carreras se desarrollan sobre ruedas, en circuitos endiablados y con el resto de los jugadores intentando eliminarte de la pista de cualquier forma posible. *Gally* se ha convertido en una figura popular de esta práctica tan peligrosa, y con la velocidad y el combate consigue alcanzar flashes de su memoria perdida, donde se ve a sí misma como la guerrera *Yoko*, recibiendo un duro entrenamiento en Marte. *Ido* consigue localizarla, y entra como médico en el equipo del campeón del Motorball, *Jasugun* (*Jashugan* en español), con la esperanza de que *Gally*, al ser derrotada, vuelva con él. El duelo final entre los dos es uno de los momentos más recordados del manga, no sólo por el combate en sí, sino por las visiones que tienen cada unos de los combatientes en los momentos decisivos de su conquista.

A estas alturas ya estamos inmersos en el mundo de *Gally*, podemos ponernos en su piel y comprender sus emociones y sus reacciones: Su rabia, su desgracia y sus ganas de expiación. Por debajo de los combates del Motorball subyace la necesidad de dejar de sufrir y de encontrarse a sí misma, de hallar su propio destino y encaminarse hacia él. El dibujo aquí está mucho más cargado que en la segunda parte: muchas más tramas y negros para un dibujo que ya está muy maduro y que nos ofrece un gran dinamismo.

LA RUEDA DEL KARMA

Gally vuelve a sus comienzos, como cazadora-guerrera, a *Ido* y al Bar Kansas, punto de encuentro donde triunfa como estrella de la canción. Pero cuando *Ido* decide recomprar el "Cuerpo Salvaje" que *Alita* abandonó cuando se dedicó al Motorball conocerá al profesor *Desty Nova*, un antiguo habitante de Salem experto en nanotecnología, es decir, en reparar y transformar cuerpos a través de millones de microscópicas maquinitas, y cuya mayor aspiración es controlar el Karma. Decidido a cumplir los sueños de sus "pacientes", le ofrece el Cuerpo Salvaje a *Zapan*, un antiguo cazarrecompensas humillado y derrotado por *Gally* que busca vengarse de ella. *Zapan* se convierte en una máquina de matar que se enfrenta a *Gally* en un combate final en el que consigue redimir sus pecados, pero en el que *Gally* queda sumida en la oscuridad.

Esta cuarta entrega es la que nos está avisando de lo que será el resto del manga: la lucha de *Gally* contra *Desty Nova*, que aparece y desaparece para complicar la vida de nuestra protagonista y que encierra multitud de extraños secretos. El dibujo se ha desarrollado casi por completo, y la trama comienza a retorcerse, a salirse de ese marco del patio de los Desperdicios en que se ha movido hasta ahora.

SINTONIZADA

A partir de aquí, la historia se complica, por lo que me limitaré a dar unas líneas maestras del argumento para no liar mucho la madeja: *Gally* es rescatada y recompuesta por agentes de Salem, que la convierten en un agente sintonizado en la Superficie. Cumple misiones para sus superiores, dejando atrás todo atisbo de humanidad, pero sus sentidos vuelven a despertarse al conocer a *Fogira Four* (*Figura Cuatro*), un humano que se busca la vida como mercenario. Pero fuera del Kuzutetsu el mundo está en movimiento más de lo que pensamos, y *Den* y sus seguidores del Bar Jack son un peligroso grupo de resistencia que plantan cara a Salem, desterrando la idea de que se trata de una utopía inalcanzable: quieren su rendición o su destrucción. *Gally* pertenece al bando de Salem, y es por tanto su enemiga. También conocerá a *Keios Nova* (*Kaos Nova*), el hijo de *Desty Nova*, que se enamora de *Gally* sin saber que su destino mira en otra dirección.

CRÓNICA FINAL

A partir de aquí, los acontecimientos se aceleran: *Den* intenta un ataque final contra Salem, *Keios* se enfrenta a su padre, *Desty Nova*, que en un último ataque de cordura decide revelar el terrible secreto de *Salem*. Cuando todo parece haber terminado, de un modo u otro, *Gally* deberá enfrentarse a un último desafío del que dependerán las vidas de los habitantes de Salem y de la propia Tierra. *Gally* se convertirá en la última esperanza de construir un mundo totalmente diferente, de sentar las bases de una convivencia totalmente distinta.

No quiero concretar más porque el final de la serie está lleno de conflictos cruzados, de revelaciones y decisiones. Desde la primera parte del manga hasta la última han cambiado muchas cosas: lo que parecía una trama repetitiva de combates en distintos contextos se convierte en una historia amplia y profunda, donde la pieza clave es *Gally*. El dibujo da unos saltos de calidad brutales, perfeccionando su detalle y perfilando







su dinamismo, conservando las peleas limpias y directas que se ajustan perfectamente con los momentos de reflexión de los personajes.

GUNNM: LAST ORDER

Aunque ya he dicho que no voy a entrar en detalles, sí puedo decir que el final de **Gunnm** no convenció a algunos. Para muchos lectores de todo el mundo, el desenlace de la serie resulta apresurado, demasiado superficial y hasta simplón. Pero todo tiene una explicación: En Febrero de 1994, *Kishiro* sufrió "un incidente" que repercutió en su productividad. Aunque pensó en dejar la serie, su sentido de la responsabilidad le impulsó a terminarla, reduciendo la periodicidad (de quincenal a mensual) y sin mantener un número fijo de páginas. A pesar de haber terminado la serie y dedicarse a otros trabajos, en su cabeza no dejaba de rondar la idea de desarrollar las venturas de *Gally* en el espacio.

Esa *space story* es **Gunnm: Last Order.** Al abordarla, *Kishiro* vio que el final de la primera parte había quedado demasiado flojo tanto de guión como de dibujo. Los detalles de la trama original tan bien trazada se habían desdibujado, los enigmas se habían resuelto con demasiada rapidez. *Kishiro* hubiese querido enviar a *Gally* a las colonias espaciales, a conocer otros mundos y otras gentes, pero su salud se lo impidió. Por eso al abordar **Gunnm: Last Order**, ha reescrito el final original de la serie.

Esta segunda parte de **Gunnm** viene publicándose desde el año 2000 en la revista Ultra Jump, de Shueisha. La acción comienza en Salem, con la reconstrucción de *Gally*, y aparece *Desty Nova*. La evolución gráfica es patente, ya que nos encontramos ante un dibujo más sencillo pero más dinámico y personal. La acción no es una continuación de la trama de la primera parte; no olvida los posos de acción que tiene detrás, pero parte de unas premisas nuevas. El propio *Kishiro* se preguntaba si **Gunnm: Last Order** se convertiría (según sus propias palabras) en una *space opera* barata o en el renacimiento de *Gunnm*. Parece que de momento va por el buen camino.

EL UNIVERSO DE GUNNM

Cuando una serie tiene éxito, resulta casi inevitable que a su alrededor empiecen a girar los satélites en forma de art books, OVAs, etc. **Gunnm** no es un excepción. **Gunnm Gaiden** recopila tres historias cortas (**O Holy Night**, **Hometown** y **Sonic Fingers**) sobre *Gally* y su mundo que tiene lugar en esos espacios en blanco que quedan entre una arco argumental y otro. Publicado en 1997, el dibujo ha sufrido un cambio cualitativo apreciable, y está muy influenciado por **Ashen Victor** (por cierto, el mismo *Kishiro* reconoce el peso de *Frank Miller* en Ashen ^__^), adoptando líneas suaves y precisas, un gran limpieza y definición.

En 1998 apareció el videojuego para PlayStation **Gunnm: Memory of Mars**, ambientado en un mundo espacial previo al renacimiento de *Gally*. En ese mismo año se reeditó en formato de lujo, con el nombre de Gunnm Delux Books, en 6 tomos de gran formato, el último de los cuales venía acompañado con un DVD. En este DVD podemos ver un corto de animación 3D de Gally dentro de un circuito de Motorball. Apenas llega a los tres minutos.

También salieron al mercado dos OVAs, **Rusty Angel** y **Tears Sign**, de una calidad nada despreciable pero que no cosecharon mucho éxito. Basados en las dos primeras partes del manga, presentan pocas variaciones con respecto a la trama original, pero sí cambia el tratamiento de los personajes, y se les ha achacado la presencia de lagunas importantes a nivel argumental. Fueron editados en España en un mismo vídeo por Manga Films allá por sus inicios.

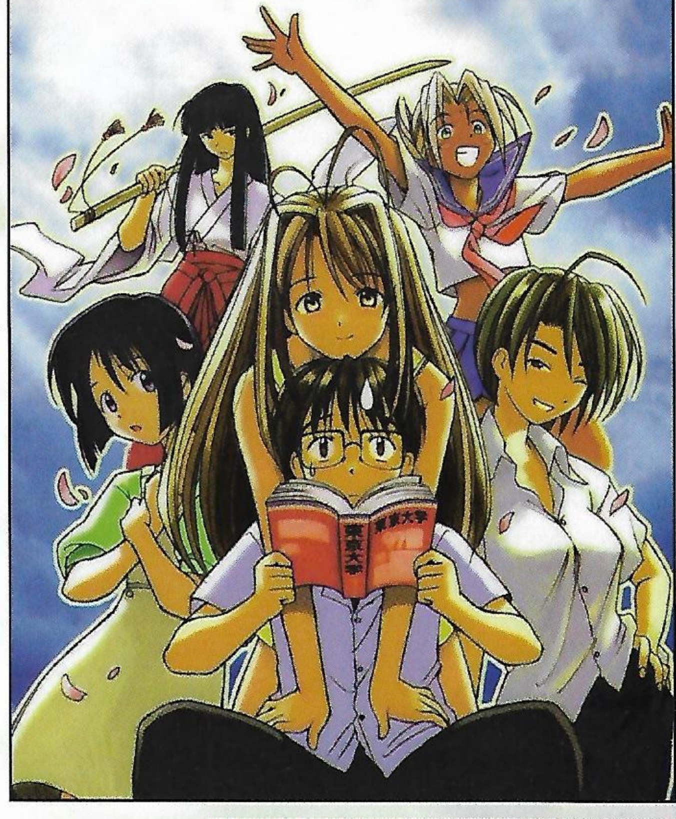
En definitiva, **Gunnm** no es la típica serie de lucha cyborg contra cyborg sin ningún tipo de trasfondo. Su trama es rica, sus personajes son complejos. *Kishiro* ha creado una realidad posible en la que podemos encontrarnos emociones y sueños de nuestra propia realidad. A partir de aquí la tarea de descubrir más sobre el mundo de **Gunnm** es cosa vuestra. Los personajes y el mundo en el que se mueven os están esperando. ^_^



C YUKITO PRODUCTIONS



love hina



Todos nos hemos prometido a los cinco años, ¿a que sí? Vamos, no seáis rancios. Si es que esto ocurre todos los días. Y, ¿qué tipo de promesas se hacen a los cinco años? Pues las típicas tonterías de un niño, cosas como ir a la universidad... ¿O qué pensabais?

HABÍA UNA VEZ...

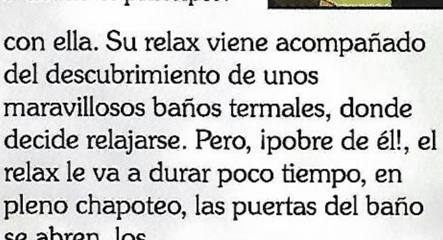
¿Quién no ha tenido un amor a los cinco añitos? A todos nos ha pasado. Y esto es lo que le pasa a *Keitaro*. Con sólo cinco años hizo la promesa de encontrarse con una chica en la universidad de Tokio. Lo cierto es que es un buen tema para tratar a esa edad... En fin, que *Keitaro* crece y se hace mayorcito. Cuenta en su haber con 19 años, y ha llegado el momento de cumplir su promesa.Y así lo haría de no ser por el pequeño inconveniente de que es una completa nulidad para los estudios, habiendo suspendido ya dos veces el examen de ingreso a la universidad. Básicamente esta es la trama de la serie que nos ocupará estas páginas. Vamos a empezar despacio y con buena letra, e intentemos comprender todo desde el principio.



ASÍ EMPEZÓ TODO...

Como ya se ha dicho, la historia comienza con un *Keitaro* de cinco años jugando como cualquier niño en un parque de arena con una chica dos años menor que él. Sin embargo, todo eso se acaba, ya que un día la niña le da una mala noticia: Su familia se muda a otra ciudad, y ella debe irse. Mas, antes de partir, se prometen el uno al otro continuar con su amistad en la Universidad de Tokio, la prestigiosa Todai.

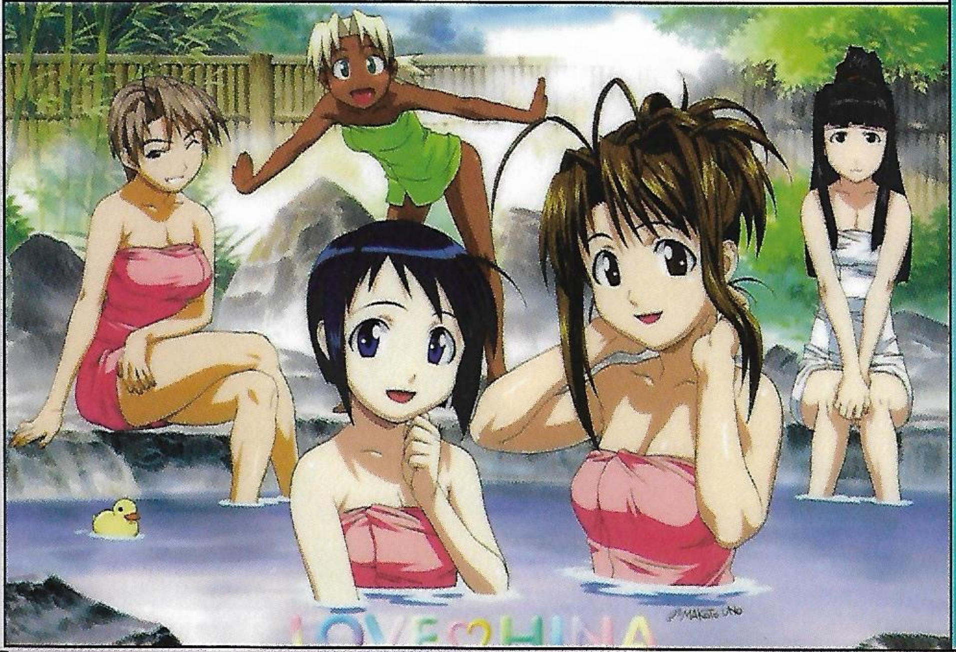
Ya de mayor, *Keitaro* no ha olvidado la promesa que hizo de niño. No deja de intentar acceder a la Todai, con ella. Su relax viene acompañado del descubrimiento de unos maravillosos baños termales, donde decide relajarse. Pero, ¡pobre de él!, el relax le va a durar poco tiempo, en pleno chapoteo, las puertas del baño se abren, los vapores del agua caliente se apartan, y lo que aparece ante *Keitaro* es algo que nunca hubiera soñado ver: Una exuberante muchacha ha aparecido cubierta tan sólo por una toalla con la intención de tomarse un baño... con él. La chica es un poco corta de vista, así que no advierte que esa figura que ella creía era una amiga suya se trata en

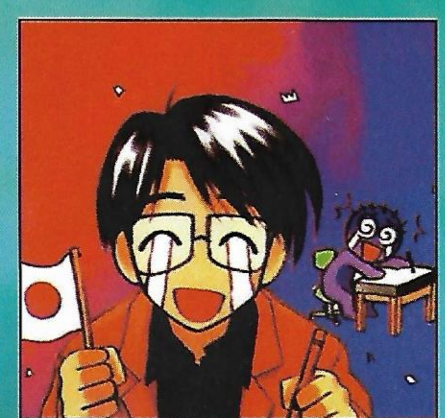


EL AUTOR

Ken Akamatsu nació en 1968 y ha sido galardonado con dos premios de la revista nipona Weekly Shônen Magazine. Su faceta de dibujante comienza ya de joven, en la universidad. Su manga **A Kid´s Game for One Summer** fue premiado con el codiciado premio de la revista en su 50° aniversario al mejor autor novel poco antes de graduarse en la universidad. Autor también de mangas como **There´s No Stopping A.I.** Más tarde, inmediatamente después, comenzó a publicar el manga que le llevaría al hall de la fama de los autores japoneses... **Love Hina**.

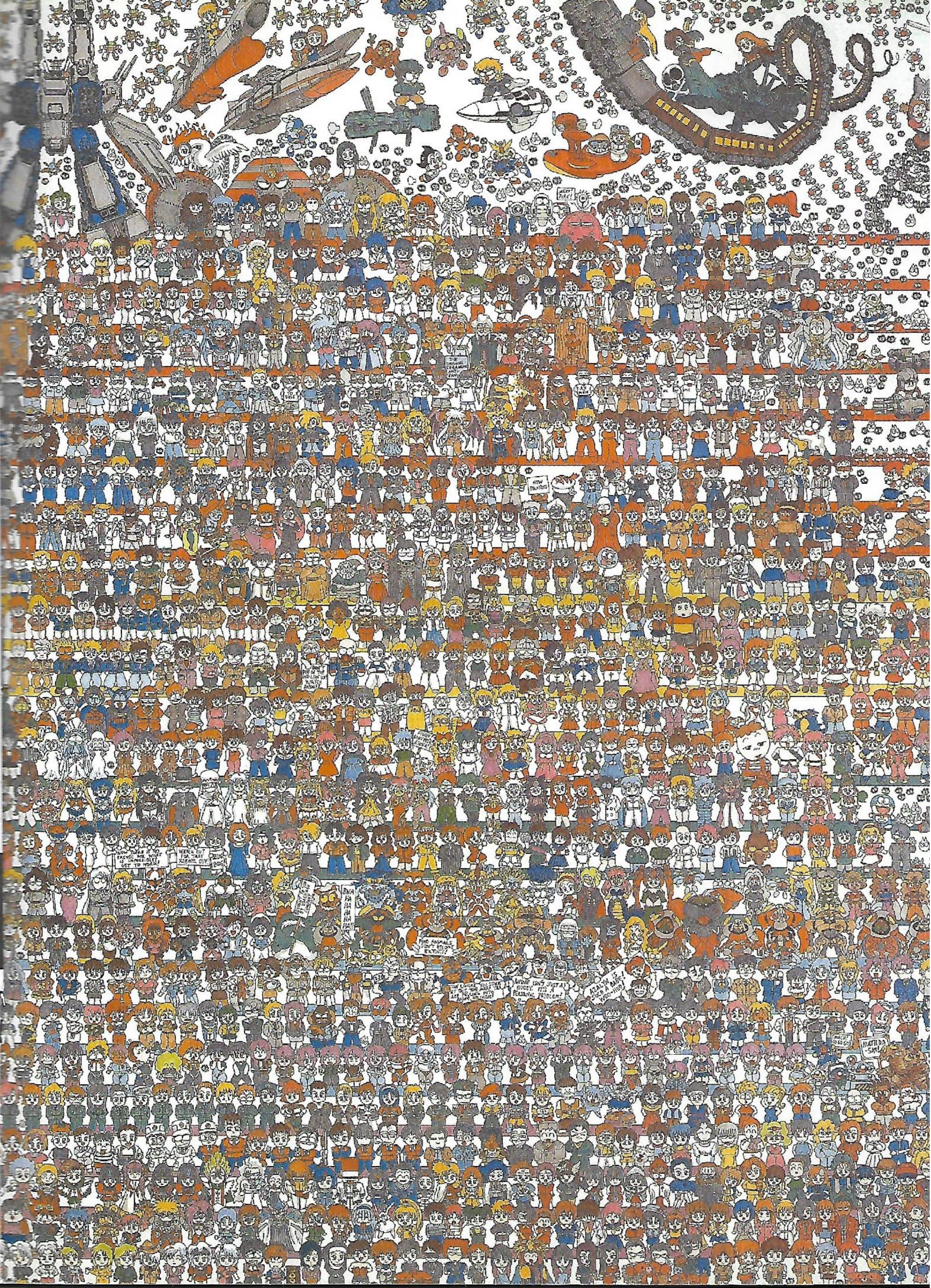
Viendo su estilo, es fácil adivinar la clara influencia de *Rumiko Takahashi*. Él además dice también admirar a *Tatsuya Egawa*. No sabemos qué le deparará el futuro a este autor, pero es posible que, al igual que muchos otros, acabe haciendo diseños de personajes para videojuegos. Eso y, claro está, nuevos mangas.

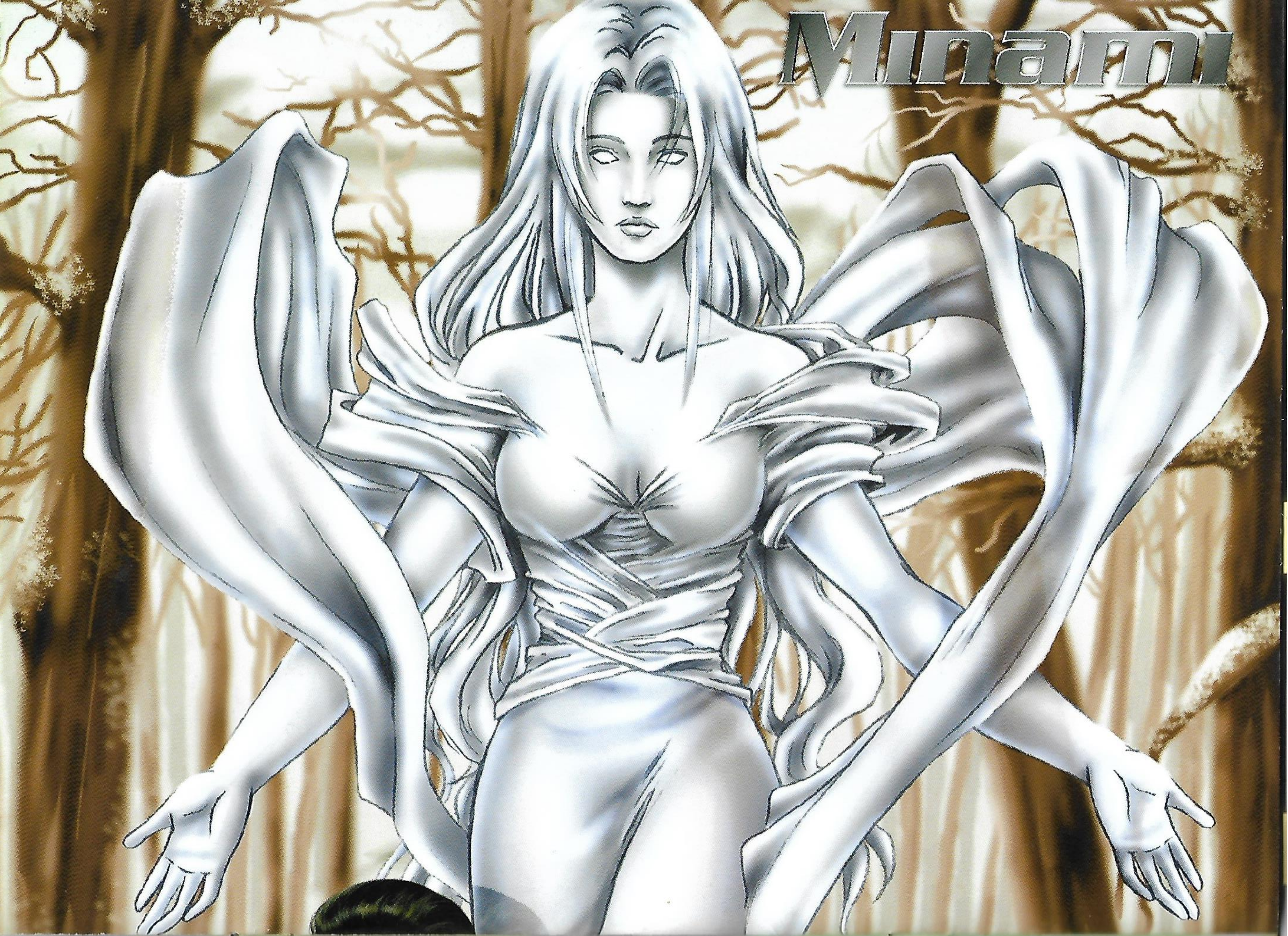







GET A LIFE! WATCH ANIME
TIME, SPACE... WHAT'S THE DIFFERENCE?
Minami




Minami

realidad de un chico, y claro, cuando la vista falla, hay que recurrir a otros sentidos, siendo en este caso el tacto el que llevará la voz cantante. En fin, sobra decir donde pone la manita la chica para descubrir la "identidad física" de *Keitaro* y la consecuente persecución por toda la residencia. A la chica del principio, poco a poco se van sumando más jóvenes de aspecto bastante atractivo, que comienzan a perseguir al pobre *Keitaro*, todavía cubierto tan sólo por la toalla del baño. Cuando todo parece perdido y la paliza es inminente, aparece una cara conocida entre tanta "rara": La tía *Haruka*; la tía de *Keitaro*, empleada de la residencia Hinata. Las cosas comienzan a aclararse, tanto para *Keitaro* como para las chicas. La residencia había pasado a ser exclusivamente femenina, (sólo para chicas), y el pervertido se trata del nieto de la abuela *Hinata*, que ha venido para estudiar. Sin embargo, esa paz dura poco, cuando, inintencionadamente, *Haruka* menciona que *Keitaro* es estudiante de la universidad de Tokio, la Todai. Es así como las chicas comienzan a dar su brazo a torcer, y parecen acceder a que el chico se quede a estudiar en la residencia. Todas menos *Naru*, la chica del baño, que no quiere tener a un chico entre las paredes de una residencia femenina. Pero, en poco tiempo se aclara todo: La abuela *Hinata* se ha ido a dar una vuelta al mundo, dejando a su nieto *Keitaro* el deber de hacer de Kanrinrin de la residencia, es decir, a partir de este momento nuestro "héroe" es el encargado del cuidado del edificio. La discusión ha terminado.

Sin embargo, la paz que *Keitaro* buscaba, no aparece. Las tareas de un encargado son muchas, y muy cansadas, lo cual no le deja apenas tiempo para estudiar. Así que, cómo no, cuando *Keitaro* va a ver sus notas de nuevo, comprueba que ha vuelto a suspender. Y ya es la tercera vez...

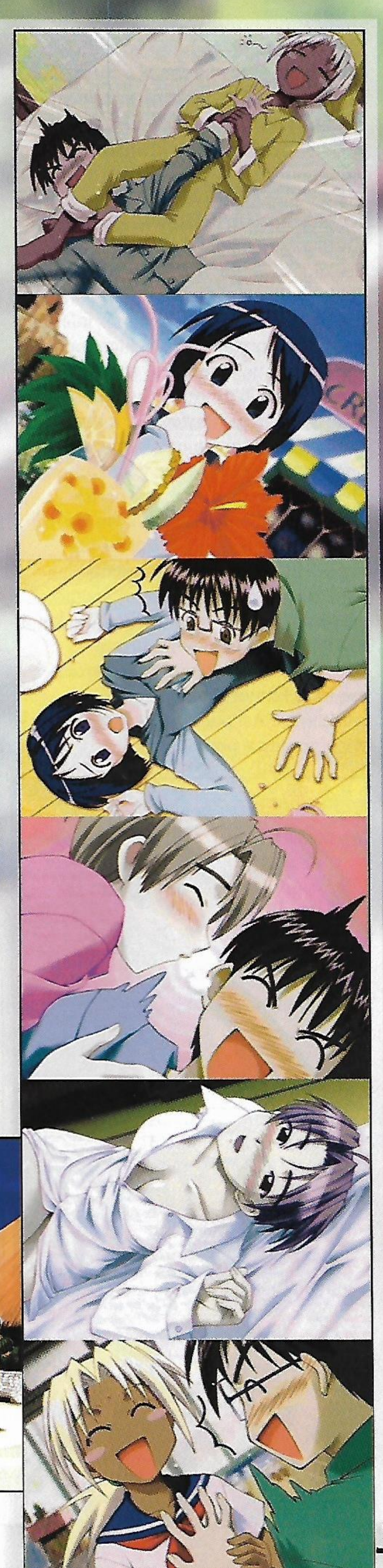
En fin, no vamos a desvelar más de la historia. Con esta pequeña introducción tenéis para haceros una idea de la brillantez (o pesadez) de la misma, así que ahora, la decisión está en vuestra mano.

LOVE HINA SOBRE EL PAPEL

La serie de **Love Hina** consta de 14 tomos en total. El autor, del cual acabamos de hablar, es *Ken Akamatsu*. **Love hina** fue publicado en el Shônen Magazine Comics de Kodansha y recibió el premio al mejor anime 2002 de la misma revista. En España ha sido publicado por Glénat en el formato de tomos al que tan bien acostumbrados nos tienen.

LOVE HINA EN LA PEQUEÑA PANTALLA

Huelga decir que una serie que reúne todo lo anterior no podía tardar en ser animada, y así fue. El director encargado del anime es *Ryoaki Iwasaki* y el diseño de los personajes es de *Makoto Uno*.
Love Hina se emitió en Japón durante el año 2000, siendo su primer episodio el 19 de Abril a las 22:28, y dando por finalizada su emisión con el capítulo 24 el día 27 de Septiembre, a las 22:58. Terminaba en ese momento un gran anime que había venido arrasando en TV Tokio.



Como no, también hubo episodios especiales. Estos fueron el 25 y el 26, en formato OVA. La serie en versión animada acaba de llegar a España en DVD, bajo el amparo de la firma Jonu.

PERSONAJES

KEITARO URASHIMA

Keitaro es un chico de 19 años decidido a entrar en la Universidad de Tokio, la Todai. 14 años antes, con sólo 5 años, se prometió a un amor infantil, una chica con la que solía jugar en un parquecillo de arena. Ese amor quedó zanjado con la promesa de ir juntos a la Todai. Así que *Keitaro*, con una trayectoria amorosa más bien patética, tiene que aferrarse a ese joven amor. Después de dos suspensos, decide marcharse a la residencia de su abuela en Hinata, que hoy por hoy es una residencia de uso exclusivamente femenino. A partir de este momento, y gracias a la ayuda de las chicas de la residencia, no todo le irá bien a nuestro chico, pero nunca se perderá ese tono humorístico que le caracteriza. Así pues, no será raro encontrarle en posiciones comprometidas con muchas de las chicas.



NARU NARUSEGAWA

Naru es una de las chicas que se hospedan en la residencia de la abuela de *Keitaro*. Es incapaz de ver sin sus gafas, y eso crea alguna que otra confusión. Bueno vale, crea muchas, y la mayoría relacionadas con *Keitaro*. Como os podréis imaginar, este siempre acaba en algún lugar de la residencia medio inconsciente debido a algún golpe de *Naru*. Ella también estudia para entrar en la Todai. Poco a poco, comienza a sentir algo por *Keitaro*, pero poco a poco veréis la relación que acaban teniendo. Quizá es ella la que mejor comprende a *Keitaro* pero también la que más tortas le mete, todo sea dicho. ¡Por cierto, es muy gritona!

SHINOBU MAEHARA

Shinobu es una dulzura de niña. Tiene 13 años y va al mismo colegio que *Kaolla*. Es muy sensible y además, cuando llora (que lo hace muy a menudo y generalmente por culpa de *Keitaro*) siempre aparece *Naru* como protectora, aporreando al culpable, ya que se siente como la hermana mayor de la pequeña. Aun así, *Shinobu* no puede evitar sentirse un poco celosa de *Naru*, porque ella está enamorada de *Keitaro*. Él lucha por todos los medios por agradar a la joven *Shinobu*, aunque generalmente la acaba liando de algún modo. Sin embargo, su relación es bastante buena.

KAOLLA SUU

Es una delicia de niña. Más mimosa imposible. No deja de abrazar a todo aquel que se le ponga por delante. La energía parece no terminársele nunca y la única forma de que se esté quieta es darle su alimento favorito, el plátano. *Kaolla* hace muchos inventos que prueba con *Keitaro*. Él es su víctima favorita hasta cuando duerme. *Kaolla* es estudiante de intercambio, se nota su procedencia india. Va al colegio, como *Shinobu*. Cuando *Keitaro* no está cerca, es la tortuga *Tamago* quien suele recibir, aunque *Shinobu* la termina salvando.

MITSUNE KONO

Es posible que la reconozcáis como *Kitsune*, que es como le dicen sus amigos. *Kitsune* significa "zorro" en japonés (*NdL: Es decir, que le llaman "zorra", ¿no?*). Esto es así porque suele hacerse la cariñosa cuando necesita dinero o tiene algún tipo de interés. Le gusta juguetear (creo que se sobreentiende) con *Keitaro* cuando *Naru* está a pocos metros a la redonda. Es muy provocativa y lleva cada vestido que... En fin, *Mitsune* es una caja de sorpresas. No tiene trabajo fijo, sino que se gana la vida a base de empleos temporales. ¡Ah! Y le gusta



mucho darle a la bebida, en especial el sake.

MOTOKO AOYAMA
Es una maestra con la espada. Si *Keitaro* debe recibir, ella está cerca, pero aun así, una de sus virtudes es la paciencia. Santa paciencia diría yo. Es fuerte y decidida pero tiene su talón de Aquiles... como toda chica en algún momento de su vida. Sus compañeras de clase la adoran como una diosa. Sólo hay que verla en acción para saber que ese título no es desmerecedero. Es una fiel seguidora de su hermana, y pocas veces saca a relucir su lado femenino, ocultando sus sentimientos y sus penas.

MUTSUMI OTOHIME
Despistada y torpe como *Keitaro*, bastante enfermiza y frágil de cuerpo, aunque fuerte de espíritu. Muchos piensan que *Mutsumi* puede ser también la chica de los recuerdos de *Keitaro*... ya veremos. Va ganando protagonismo conforme avanza la historia, y entre sus gustos destacan besar a la gente, comer sandía y *Keitaro*. *Naru* les vigila de cerca... ¿celos? Cabe destacar también a personajes relevantes que se incorporarán más adelante, como *Sarah McDougal*, hija del profesor *Seta*; el propio *Seta*, profesor de arqueología en la Todai; *Kentaro*, un ayudante de *Haruka*; y la tortuga *Tamago* (*Tama*), a la que *Shinobu* protege casi con su vida ante el terrible hambre de *Kaolla*.

LA BANDA SONORA

Megumi Hayashibara pone voz a la mayoría de las canciones de **Love Hina**. La banda sonora puede adquirirse en Japón. Lamentable mente en España vamos un poco retrasados de material (ahora nos llegan las cartas de **Sakura**...), pero no os desaniméis. Echa un ojo a lo que ponemos ahora.

MULTIMEDIA

DVD - Jonu ha editado los 5 primeros episodios en un DVD, y esperamos que siga así con el resto de la serie (también se edita en VHS, pero preferimos el DVD). Para dar datos, la historia cambia un poco respecto al manga, pero aun así un buen aficionado al humor no le hará ascos. Se dice por los foros de opinión que el mencionado DVD de Jonu tiene errores en la pista de audio original, pero como no nos han mandado ninguna copia de prensa no hemos podido comprobarlo.

De todas formas, desde Minami apoyamos esta serie, ya que probablemente ha sido la más pirateada en los ultimos años (es difícil encontrar a un friki medio puesto en el tema que no la tenga en CD pirata). Las ventas de dicho DVD de Love Hina van a demostrarnos si el otaku español, aun tener **Love Hina** en su PC se decide a comprarla en DVD o si por el contrario no lo hace. En cualquier caso no podemos dejar que este mundillo se venga abajo por culpa del pirateo constante, así que ia comprar **Love Hina**!

BSO - Lamentablemente sin editar en España, pero todo se andará. Puede adquirirse online, comprándolo claro está en una web japonesa (¡que no tiene por qué estar en japonés!). Aunque os recomiendo mirar la web del Fnac francés, que hay de todo. Cuando digo de todo, es de todo. Sólo os digo que ya tienen packs con varios DVDs de **Love Hina** y muchos otros animes, así que ya sabéis (pero vigilad, que algunos no tienen el español entre sus idiomas disponibles).

SILENT EVE-LOVE HINA WINTER SPECIAL - Este es el CD de la banda sonora del especial de navidad de **Love Hina**, que si no recuerdo mal se trata del capítulo 26 (aunque puedo equivocarme).

VIDEOJUEGOS

Love Hina Pocket - Divertido juego en el que controlas a Keitaro. Cómo no, debes hacer muchas amistades, ¡pero muchas! Cuantas más mejor. Aunque de quien realmente tienes que hacerte



amigo es de *Naru*. Así que ya sabes, pocas meteduras de pata y mucho bla, bla, bla. El juego es de la empresa Maberas, fabricado para la Pocket Station.

Love Hina Party - Al más puro estilo **Mario Party**, este juego contiene en sí una cantidad de minijuegos suficientes como para aburrir al más adicto ;). El objetivo final sigue siendo enamorar a la resbaladiza *Naru*, pero insisto, no olvidéis que hay varios juegos dentro de él.

Love Hina Ai Wa Kotoba no Naka ni - El salto de la Pocket a la consola de Sony, la Playstation, se produce de la mano de Konami. En la misma línea que los otros, siendo el objetivo enamorar a *Naru*. Pero no es lo mismo Game Boy que Playstation, así que preparaos para mucho más...

Love Hina Totsuzen no Engage Happening - Para variar, somos *Keitaro*. En este juego, sin embargo, hay algo que ya cambia... el objetivo no es enamorar a *Naru*, sino a cualquiera de las chicas de la residencia. Puedes moverte libremente por el Hinata Inn. Este juego salió como edición limitada.

Love Hina 2 Kotoba Wa Konayuki no Yô ni - Es un "**Love Hina Pocket** 2". El objetivo es el mismo pero esta vez con un clima más navideño, ya que el juego se desarrolla en tan fantástica época del año.

Love Hina Toy Box - Esto es lo más nuevo de todo. Con un juego para PC, otro para Playstation y otro para Dreamcast. Y sí, hay que hacer lo mismo que en los otros. Pero no me digáis que no cambia la cosa si jugamos en un PC, en la Play o en la Dreamcast, que si lo hacemos en una Pocket. Así que a disfrutarlo.

MERCHANDISE

Ahora sí, llega el merchandise puro y duro. Gorras, tazas, pósters, cuadernos... hasta el colgante de *Naru* está a la venta. Empezamos con los libros. Son dos, titulados **AniHina**; ambos son una guía de capítulos a todo color, con ilustraciones e información de todos los personajes. Luego tenemos varios CDs, que incluyen fondos de escritorio, salvapantallas, etc. Cómo no, no podían faltar las tan buscadas figuritas; las hay vestidas, las hay casi vestidas, y las hay directamente para disfrute de aquellos que gusten del nudismo, tan aparecido en la serie. Ya para ir abreviando, podemos encontrar peluches de bastantes clases, aunque el más popular es la tortuguita *Tama*. Y bueno, si queréis buscar por vosotros mismos, decir que podréis encontrar tazas, toallas, libretas, agendas, material escolar... de todo, vamos (incluyendo, por supuesto, lo más típico y fácilmente encontrable aquí tipo shitajikis, pósters, etc).

UN ANTES Y UN DESPUÉS

Desde mi muy humilde punto de vista, **Love Hina** tiene un antecesor y un sucesor. El primero no es otro que **Maison Ikkoku**, y el sucesor (aunque esto ya mucho más discutible que lo del antecesor, todo hay que decirlo) es **Hanaukyo Maid Tai** (un rato más picante), una serie que estaré encantado de comentar más adelante si las circunstancias y los superiores lo permiten.

Aunque huelga decir que el sucesor real de **Love Hina** (y sus dos especiales) es **Love Hina Again**, serie que, una vez finalizada la edición de **LH**, sacará a la venta Selecta Visión (y que a su tiempo será debidamente comentada, no os preocupéis).

VALORACIÓN FINAL

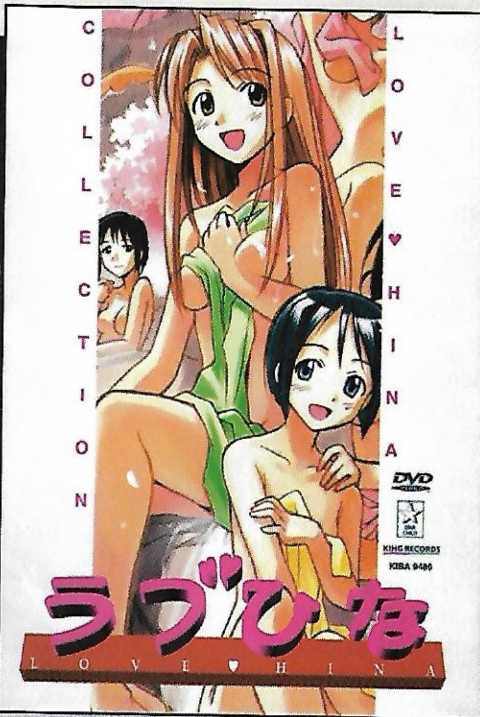
Bueno, este no es un anime (nos centramos en la animación porque del manga ya hablamos hace unos números) que cuente con los últimos avances tecnológicos, pero merece la pena, está muy bien.

Si te gustan las chicas bien dotadas y que enseñan su carne cada dos por tres, lo que para muchos es humor sin freno, y las historias relativamente bien hechas, tu sitio está en la residencia Hinata.

¿TÔDAI?

Es más que nada una curiosidad. Mucha gente se pregunta qué significa Todai. Bien, esta palabra es la fusión de Tokio y daigaku. Tokio está claro lo que es, y daigaku viene a significar universidad. Literalmente, Tokio daigaku significa universidad de Tokio, y de ahí nos viene la abreviación Todai, aunque también puede decirse Tokio-U, que significa lo mismo exactamente.





© Ken Akamatsu - KODANSHA/LOVE HINA ONSEN KUMIAI- TV TOKYO (anime) © 1999 - Ken Akamatsu (manga)



CREADORA DE OBRAS DE ARTE

Llamadlo como queráis, pero... no puedo negar que tenga debilidad por esta autora (y creo que se va a notar en el artículo), *Kazuya Minekura*, cuya obra y milagros conozco desde hace poco más de un año pese a lo cual me ha sido suficiente como para calificarla de INSUPERABLE. Así que como merece ser conocida, aquí va un poco de su vida y, lo más importante, los magníficos mangas de esta portentosa autora así como sus éxitos. Señoras y caballeros, con todos ustedes, la inigualable *Kazuya Minekura*.

VIDA Y MILAGROS

Lo que más llama la atención de ella es que nunca jamás se le ha visto en persona, ni en una sola convención japonesa de esas donde se reúnen los mangakas, y es más, jamás ha confirmado su sexo; por lo tanto, no se sabe si en realidad es hombre o mujer. Incluso el propio nombre, *Kazuya Minekura*, es un nombre masculino, aunque lógicamente no es el auténtico nombre de esta autora, que como de costumbre, también permanece en el anonimato.

Muchos dicen que es un hombre por su peculiar estilo a la hora de dibujar, pero fijándote en sus mangas podrás comprobar que las historias son tratadas como lo hace cualquier autora shôjo, eso sí, con más dureza, y además hay que tener en cuenta que en su haber hay obras del género shônen-ai (amor entre chicos no explícito) y pocos autores masculinos he visto (si es que los hay, pero los desconozco totalmente) que realicen obras completas dedicadas a este género.

Su particular estilo gráfico ha evolucionado desde sus primeras obras hasta las últimas considerablemente, y la verdad, se agradece bastante, porque para ser sinceros sus primeros dibujillos eran bastante simples y decían poca cosa... Sus personajes, por norma general carismáticos, han sido siempre dotados de una gran fuerza a la hora de expresarse, como pocas veces he visto.

SUS OBRAS

Su vida profesional comenzó en 1996, con un estilo de dibujo débil y simplón, pero que ha sabido evolucionarlo hasta el presente año 2003, trabajando actualmente en la continuación de **Gensômaden Saiyûki**. Sus obras son pocas pero intensas, así que veamos de qué trata cada una de ellas:

BROTHER

Su primera obra seria, realizada en 1996, recopilada en un único tankôbon. Poco se sabe sobre esta obra, únicamente que pertenece al género shônen-ai y que mucho te tiene que sobrar el dinero para querer comprártela; digamos que se puede "sobrevivir" sin ella...

JUST

Otro manga realizado en 1996 y que consta de un único tankôbon. De nuevo nos encontramos con el género shônen-ai, aunque esta obra ganó más popularidad que la anteriormente citada, aquí se nos cuenta que *Sekine*, campeón de judo en su instituto, es el objeto de deseo de *Kosakai*, un estudiante de la escuela, y de su compañera de equipo *Mieko*. A partir de aquí se nos plantean todo tipo de situaciones entre el particular trío protagonista, sobre todo entre *Kosakai* y *Mieko*, por ver quién se queda con el amor de *Sekina*. Un manga entretenido pero sin ser nada del otro mundo.



STIGMA

Realizado en el año 2000, de nuevo nos encontramos con un número único. Este manga es una maravilla, ya no sólo por su interesante historia y personajes, sino porque además está enteramente realizado a color.

La historia nos adentra en un paisaje oscuro, lúgubre, donde predomina el cielo gris... Un hombre llega a la ciudad, sin identidad, sin recuerdos, dedicándose a vagar de bar en bar y dormir con prostitutas, aunque gracias a otras personas consigue ir conociéndose a sí mismo un poco más...

Un día conoce a *Tit*, quien porta unos prismáticos para poder buscar los ya desaparecidos pájaros que se fueron junto al cielo azul, y que decide dar nombre al desamparado protagonista: *Stork*. Juntos deciden salir en busca de los pájaros, aunque *Stork* más bien lo que pretende es encontrar respuestas sobre su desconocido pasado, y gracias al encuentro con otro personaje sin nombre, parece que su memoria volverá a él.

Una obra muy recomendable, donde ya se empiezan a observar los progresos de *Minekura* respecto al grafismo y a la hora de narrarnos la historia. Los personajes, la acción y el ambiente en el que se ven envueltos están perfectamente conjuntados; vamos, que es la repera.

SHIRITSU ARAISO KÔTÔ GAKKÔ SEITOKAI SHIKKÔBU

(cágate con el nombrecito XD)

Por fin nos encontramos con un manga con más de un número: son 2 tomitos (vale, no es mucho más, pero algo es algo); el primero de ellos realizado en el año 1999 y el segundo en el año 2000.

Sus dos protagonistas, el empedernido fumador *Kubota* y el arrogante *Tokitou*, quien siempre se refiere a sí mismo como "ore-sama" (vamos, que se cree lo más), se dedican a solucionar los problemas existentes entre los estudiantes de su instituto.

En el primer tomo nos cuenta cómo *Katsuragi*, una joven estudiante de este instituto, pide ayuda a nuestros dos protagonistas, ya que parece que hay alguien espiando a las chicas mientras se cambian en los vestuarios, y que además les hace fotos para venderlas después...

El segundo tomo se centra más en la relación *Kubota-Tokitou*, ya que se trata de otro shônen-ai, donde aparece un nuevo personaje, *Fujiwara*, dispuesto a apartar a *Kubota* del lado de *Tokitou*. A *Tokitou* esto lo pone enfermo, y es que es normal teniendo en cuenta que entre los dos chicos existe algo más que amistad.

Un manga muy pero que muy interesante y muy bueno.

Sus personajes [...] han sido siempre dotados de una gran fuerza a la hora de expresarse.

WILD ADAPTER

No es más que el "prólogo" del manga anterior, donde se nos cuenta cómo se conocieron los dos protagonistas, por qué *Tokitou* siempre lleva su mano derecha cubierta con un guante, etc.

La historia se desarrolla entre yakuzas y es mucho más oscura que su predecesora, incluso la personalidad de los personajes cambia tremendamente, volviéndose mucho más serios.

Consta de dos tomos, el primero fue realizado en el año 2001 y el segundo en el 2002. Hay que decir también que **Wild Adapter** y su predecesora, **Araiso**, han sido llevadas al anime en forma de OVAs.

BUS GAMER

Un solo tankôbon nacido en el año 2001, cuya historia trata de *Kazuo*, *Nobuto* y *Toki*, tres jóvenes pertenecientes a una importantísima empresa, cuyo deber es proteger el "producto" de la misma contra el de sus competidores...

Un manga extraño lleno de acción y suspense, con buen diseño y desarrollo de la trama.

GENSÔMADEN SAIYÛKI

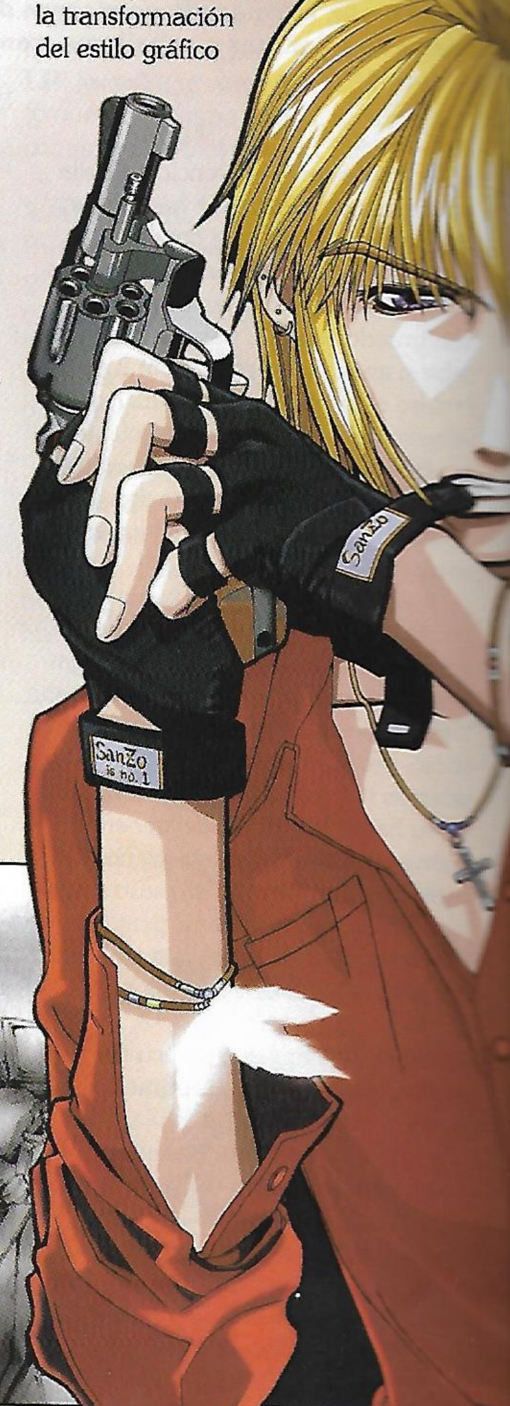
(Ver también Minami 29) El manga más popular de esta autora y uno de los más exitosos desde que vio la luz. Comenzó a publicarse en 1997, con un aún imperfecto dibujo de *Minekura-sensei*.

Basándose en la mítica leyenda china de *Suen Wokung* (*Son Goku* para los amigos), el rey mono y las aventuras de **Viaje al Oeste**, nació este exitoso manga, cuya trama nos presenta a *Genjo Sanzo*, monje perteneciente a la orden religiosa de los *Sanzo*, al que le ha sido encomendada la misión de reunir a sus viejos compañeros de equipo y viajar hacia el Oeste, al extenso reino de Tenjikukoku, donde parece haberse formado el núcleo de la revuelta llevada a cabo por los youkais. Esta revolución, liderada por *Gyokumen Koshu*, es mantenida con el fin de conseguir los cinco Sutras Sagrados y poder así devolver la vida a *Gyumaô Ox*, rey de los youkais.

Tras haberse reunido *Genjo Sanzo*, *Son Goku*, *Sha Gojyo* y *Cho Hakkai*, y haber emprendido ese largo viaje hacia el Oeste, *Gyokumen* decide mandar a *Kôgaiji*, su hijastro, y a los suyos en busca y captura de los dos Sutras que *Sanzo* posee, y de paso, eliminar al grupo protagonista.

Este es el manga más largo realizado por la autora, consta de 9 volúmenes de la serie regular más los especiales como el **Saiyûki Gaiden** y la continuación: **Saiyûki Reload**. Ha pasado a la versión animada en forma de 2 OVAs de presentación, serie de TV de 50 capítulos, y, tras ver el grandioso éxito que **Saiyûki** había obtenido, se creó la película **Saiyûki Requiem**.

Es espectacular ver la transformación del estilo gráfico



desde el primer tomo hasta el último. Este manga es una auténtica joya y es una pena que no haya sido traspasado al anime en su totalidad (pasó algo parecido con **Rurôni Kenshin**), aunque las productoras japonesas ya se están planteando su continuación...

SAIYÛKI GAIDEN

O dicho de otra forma, "**La Historia Alternativa de Saiyûki**", es un tomo único creado en el año 2001 que nos narra las aventuras de las antiguas reencarnaciones de los cuatro protagonistas 500 años atrás: *Konzen Dôji* (*Sanzo*), *Son Goku* (ídem), *Kenren Taishô* (*Gojyo*) y*Tenpô Gensui* (*Hakkai*). Comienza con el nacimiento de *Son Goku*, emergido del interior de una gran roca poseedora de toda la fuerza vital de la Tierra... *Konzen Dôji* es un dios inferior (sobrino de *Kanzeon Bosatsu)*, pero pese a su celestial posición tiene la misma mala leche que *Sanzo*. A este le es encomendado el cuidado del jovencísimo *Goku*, pero a la "causa" de *Konzen* se unen *Kenren* (teniente del ejército celestial y al que *Goku* llama "*Ken nii-chan*") y *Tenpô* (superior de *Kenren* al mando del ejército celestial y al que *Goku* llama "*Ten nii-san*").

Al margen de todo esto, *Goku* conocerá a *Nataku*, un crío poco mayor que él y que se convertirá en su mejor amigo. *Nataku* no es ni más ni menos que el actual *Tôshin Taishi* (Dios de la Guerra) a pesar de su corta edad, y su malvado padre esconde un terrible secreto...

La historia es muy entretenida y se hace muy amena, pero ojo, léetela después de haberte documentado o conocer la serie regular de **Saiyûki**, porque si no, no te enterarás de nada.



SAIYÛKI GAIDEN, CONTINUACIÓN

Actualmente sigue publicándose en Japón, y gracias a ella podemos conocer grandes misterios como: "¿Qué maldad hcometió *Goku* para tener que ser encarcelado durante 500 años?", "¿Qué oscuros planes esconde el padre de *Nataku* en su cabeza?", "¿Por qué *Konzen* (*Sanzo*), *Kenren* (*Gojyo*) y *Tenpô* (*Hakkai*) se encuentran dentro de un círculo interminable de reencarnaciones, una tras otra?"...

Todas estas preguntas son las que se formulaban los fans de **Saiyûki** cuando esta finalizó, y por fin *Minekura* decidió desvelarnos el secreto a partir de este mismo año.

SAIYÛKI RELOAD

Por fin, el pasado año 2002 vio la luz (de momento sólo sobre el papel, pero se está barajando la posibilidad de pasarlo al anime) la tan esperada continuación de **Gensômaden Saiyûki**.

Con algún que otro cambio de vestuario, los protagonistas siguen siendo los mismos gamberros de siempre, y continúan su largo viaje hacia Tenjikukoku, al Oeste...

La idea de esta continuación nació porque **Gensômaden Saiyûki** en realidad no termina, ya que el propósito de los cuatro chicos de llegar al Oeste no es alcanzado, y por lo tanto, como misión suya que es, deben finalizar el viaje.

De momento son historias cortas variadas y sin trascendencia en la trama principal, pero que sus fans agradecemos igualmente. Por ahora sólo hay un tomo recopilatorio a la venta.

ART BOOKS Y OTROS LIBROS

Esta autora ha cosechado tres *art books* con el nombre de **Backgammon** (cuyo nombre pertenece a un tipo de juego parecido a las damas) I, II y III. En todos ellos predominan las ilustraciones de **Gensômaden Saiyûki**, pero no escasean las de sus otras obras o incluso diseños originales no pertenecientes a ninguno de sus mangas.

Son excepcionalmente hermosos y dignos de poder estar en cualquiera de las estanterías de nuestras casas, incluso sin tener que ser fan de alguno de sus mangas. Os los recomiendo por completo. Algunas tiendas de aquí en España ya tienen ejemplares (ya era hora) y su precio ronda los 30 €.

Además de estos *art books*, la autora nos obsequia con joyas como libros de postales, sets de cartas, etc. Por ejemplo, es fácil encontrar en nuestro país el libro de postales de **Gensômaden Saiyûki** a un precio muy asequible: unos 10 €.
Digamos que es como tener un mini *art book*...

Y COLORÍN COLORADO...

...este repaso ha acabado. Espero que os haya gustado y que os sirva para conocer a esta autora a la que tengo, sin vergüenza de decirlo, en un pedestal.

¿Y cómo es que siendo tan buena no llega a España? Pues no lo sé, pero espero que tras la llegada a España del anime de **Gensômaden Saiyûki** podamos disfrutar de alguna del resto de sus insuperables obras.
Para mí ha sido un auténtico placer dárosla a conocer, ¡¡no la dejéis de lado!! ^_~

© Kazuya Minekura.

CLAMP y los colores

Todos los buenos autores de manga poseen un código propio en sus obras, es decir, una serie de rasgos característicos y guiños que pueden decirle mucho al otaku entendido. Autoras tan complejas como son las *CLAMP* no iban a ser menos, de modo que vamos a aprovechar la profusión de obras de las susodichas que están llegando últimamente a España para darles un pequeño repaso.



¿QUÉ DECIR DE LAS CLAMP?

De estas chicas se pueden decir muchas cosas, pero muchas-muchas, son verdaderamente buenas en la aplicación de simbolismos gráficos. Pero como hay que elegir me quedo con su lenguaje del color.

El color es un elemento que transmite gran cantidad de información y sensaciones al que lo observa ya sea de modo consciente o inconsciente, y nuestras autoras lo aplican de un modo muy particular tanto en sus ilustraciones -que es dónde más se nota- como en sus animes.

PARA GUSTOS COLORES

Una de las características más claras de *CLAMP* es la profunda adecuación que logran entre los símbolos tradicionalmente orientales y los occidentales. En los colores también se aprecia esta mezcla.

Verde

En sus tonalidades claras o brillantes, este color está íntimamente relacionado con el elemento Viento. Suele ir asociado a personajes de carácter dulce, tranquilo, tierno, muy emotivo y empático. Aparece abundantemente en situaciones donde prima la serenidad y la bondad. Los "personajes verdes" suelen tener algún rasgo (pelo, ojos) del color o ir vestidos del mismo, también puede aparecer el color al manifestarse sus poderes. En el caso de un verde particularmente intenso, aparece una relación con las fuerzas elementales de la Tierra, con la naturaleza primaria de las cosas, asociado también a un destino trágico.

Rojo

Representa energía, vida, fuerza de voluntad y pasión, los sentidos vivos y ardientes. Directamente vinculado al elemento Fuego. Los "personajes rojos" se caracterizan por ser muy emocionales y de fuerte temperamento, con un gran espíritu emprendedor, confianza en sí mismos y particularmente cabezotas. Alude a situaciones de actividad y gran dinamismo, pero no dramáticas sino más bien cálidas. Tampoco hay que olvidar que el rojo es el color de la sangre, si bien esta simbología recae algo más sobre el color rosa.

Es curioso que los personajes que responden a este perfil suelen mantener buenas relaciones o verse atraídos por los "personajes verdes".

Rosa

Se trata de un color muy ambiguo, pues es el de las flores de cerezo, tan importante para estas autoras. En este caso, es realmente el simbolismo del cerezo el que pasa al color y no viceversa. Las flores de cerezo no sólo son un emblema del propio Japón y de su cultura, también son un símbolo de la primavera, la pureza, la simplicidad y la belleza. También representan la esperanza y los nuevos comienzos. Sin embargo, las flores -sus pétalos-, al ser llevadas por el viento, son alegoría de la muerte ideal. Están asociadas a la clase samurai como emblemas de la pureza, la vida honorable y la muerte gloriosa en batalla a la que el guerrero está llamado y aspira. Asociada por tanto al drama, a la muerte trágica y al destino. Posteriormente, en la Segunda Guerra Mundial, son el emblema de los *kamikaze* por las mismas razones. También representan la "belleza de lo no-permanente" y la sensibilidad para percibirla.

Podemos apreciar el uso por *CLAMP* de la primera parte de la simbología en obras como **CardCaptor Sakura**, pero destaca sobre todo su uso de la segunda por **X** y **Tokyo Babylon** (en esta última aparece una cita, reinterpretada por las autoras, del novelista japonés de principios de siglo *Koji Motojiro*, según la cual las flores de los cerezos son rosas pues la sangre de los cadáveres que hay enterrados a sus pies ha teñido su blanco).

Blanco

Es la ausencia de color, el vacío, la nada. Marca de lo etéreo y lo inhumano o de lo extremadamente misterioso. Por su condición de "ausencia de..." también es el color arquetípico de la ingenuidad y la pureza. Es el color de lo sobrenatural por excelencia.

Existe una profusión de personajes blancos en *CLAMP*, caracterizados por su inhumanidad (algunos incluso asexuados), la profunda melancolía que desprenden y su enorme introspección.

Gris

Alude directamente al color blanco pero sin alcanzar su extremismo. Le da al personaje un halo de etereidad inhumana pero sin que deje de ser humano.

Ámbar o dorado
Los personajes de enorme inocencia y carácter infantil, caracterizados por su ingenuidad, candidez, carácter adorable y dulce, orientados a que el lector les tome cariño de inmediato suelen ir representados en estos colores.

Amarillo y Naranja
Es una derivación más enérgica de los tonos ámbar-dorados. Los personajes son hiperactivos que a su vez reúnen las cualidades del color anterior y que podrían llegar a ser calificados de bizarros e incluso de bravucones o presumidos. Suelen incluir un matiz humorístico.

Negro
Es el color preferido de las cuatro autoras. Designa sofisticación en general. Lucido por personajes extremadamente exóticos y sensuales, de misterioso y ambiguo atractivo. Es el color que designa la sofisticación, la madurez y la voluptuosidad de lo misterioso y la profundización en el mismo. Color donde se enlazan los conocimientos y los impulsos.

Azul
El azul posee un significado algo escurridizo y transitorio. Pues alterna mucho con el morado. Los personajes con predominancia de azul suelen ser bastante precoces y maduros para su edad, aunque en principio no lo parezca y tengan tendencia a actuar como niños bravucones venidos a más si este azul es claro. El azul oscuro es un color tormentoso y profundo, conlleva una implícita impresión de infinita tristeza y alude a la profundidad y lo insondable de los misterios. Predomina en situaciones de calma previa a los desastres. Es el color propio del Agua, donde aparece su fuerte relación con el mundo de los sueños y del pensamiento: es un color de altura y profundidad.

Morado
El morado es un color misterioso, directamente asociado a la tragedia y la tristeza, muy relacionado con el azul pero de un modo más violento, más enérgico que el del pasivo azul. Alude a un sentimiento de melancolía y rabia por la impotencia.

ALGUNOS EJEMPLOS

En pocos lugares vais a encontrar este código más claramente aplicado que en las contraportadas y cartas del tarot de la serie **X**, ni personajes que pertenezcan más claramente a un sector que las protagonistas de **Luchadoras de Leyenda** y los personajes de **Wish**. De hecho, es muy raro que se dé la presencia de estos colores en términos puros.

Tenemos personajes como *Sakura Kinomoto* -**CardCaptor Sakura**- en que destacan el verde de sus ojos y cuyos colores preferidos son el rosa y el blanco, o a *Li XiaoLang*, de la misma serie, cuyo traje ceremonial y color preferido es verde, con la particularidad de que su magia consiste en el control de fuerzas elementales y de que se enamora de nuestra heroína de ojos esmeralda.



Como ejemplos de personajes verdes podemos poner además a *Seishiro Aoki* (señor del elemento Viento) y a *Kanoe* -**X**- (cabecilla de los Dragones de la Tierra). Hay que destacar también los ojos verdes de *Subaru* -**Tokyo Babylon**- y de *Sue* -**Clover**-.

Hay personajes claramente rojos como *MeiLing* -**CardCaptor Sakura**- y otros algo turbios pero que no dan lugar a error, como *Karen* -**X**- (señora del elemento fuego, que es un mar de emociones reprimidas que sólo afloran en la fuerza de sus llamas, y que siente una fuerte atracción por...).

Otro personaje muy curioso es *Ruby Moon* -**CardCaptor Sakura**-, que posee cierta ambivalencia entre las dos interpretaciones del color rosa, dando como resultado un rosa oscuro y brillante.

Personajes como *Kakyo*, *Hinoto* y *Nataku* -**X**-, *Yue* -**CardCaptor Sakura**-, *Sue* -**Clover**-, *Chii* -**Chobbits**-... Creo que no necesitan aclaración alguna.

Sobre personajes grises, podemos ver dos en **CardCaptor Sakura** (sí, sí, otra vez): *Yukito* (que no es humano aunque lo parezca) y *Nadesiko* (que está muerta y aparece como ángel). También tenemos a *Kotori* -**X**- , cuyos cabellos pierden su tono ambarino en muchas ilustraciones a favor del gris claro.

Kohaku -**Wish**- es la encarnación del dorado-ámbar, mientras que en *Yuzuhira* y *Sorata* -**X**- podemos ver ejemplos claros del amarillo-naranja.

Para personajes negros no daría abasto, pues van desde *Oruha* -**Clover**- hasta *Seishiro* -**Tokyo Babylon**-.

Un azul muy claro serían *Tomoyo* -**CardCaptor Sakura**- y *Kamui* -**X**-. En cuanto al morado... Fijaos en el contraste de los uniformes de *Kamui* y *Fuma*, los ribetes rojos del uniforme del uno en contraste a los ribetes morados del del otro.



Sólo mencionar que es todo lo dicho anteriormente no es más que un guía aproximada puesto que no pretendo que esto sea más que orientativo para el lector atento que quiera profundizar un poco más en el mundo de estas

FANZINES EN EL SALÓN

¿Quién no ha estado en uno de tantos salones del manga y no ha sido acosado vilmente por esos personajillos que nos tratan de vender sus fanzines? Pues sí amigos, más de uno ha acabado pagando el fanzine por no poderse resistir a la cara bonita de sus creadores. Y es así como poco a poco se van adentrando en el mundo de las editoriales. Esos pequeños genios que todos conocemos; un amigo de toda la vida que se pasa las horas dibujando, nuestro vecino del quinto que trabaja en una editorial, ese primo o esa prima que tanto queremos y hace sus pinitos en el mundo del manga...Así, poco a poco los fanzines se integran en nuestro universo friki y hacen que sea más difícil llegar a reyes con poco más que dos euros para comprar regalos, y por tanto hemos decidido dedicar estas páginas a hablar de ellos, a intentar ayudar en la dura labor de darlos a conocer y que así tengan una oportunidad.

Durante el corto Salón del Manga de Barcelona pudimos ser agobiados por esos pequeños genios fanzinerosos que trataban de enseñarnos sus creaciones. Y de esas creaciones cabe destacar **Plugged**, un monográfico de ediciones Arruenquen dedicado al género cyberpunk básicamente. Entre los autores de este recopilatorio encontramos a *José Luis Martínez-Larraz* (**El odio**) o a nuestro queridísimo amigo *Ken Niimura* (**La isla**). Este fanzine cobra vida en un ambiente escabroso y futurista donde la acción es uno de los principales elementos de la obra. Las ilustraciones son realmente impresionantes teniendo en cuenta la juventud de sus respectivos autores. Vale la pena mirarlo. Aquí os dejamos una recopilación de los autores y sus genialidades: **Too fast forward** de *Raúl Villares*, **Una mala jugada** de *Guillermo Moreno*, **Yosi yono** de *Fátima Núñez*, **Infiltración** de *Miguel Medina y Mª Luisa y Gili*, **Peces** de *Carlos Salgado*, **Sin control** de *Carlos Berlanga*, **Romeo** de *Esther Gili* y **Pancho** de *José Redondo*.

También de especial mención es **Itaii Itaii**, la publicación yaoi que salió a la venta hace poco de mano de algunos de los autores más conocidos de este país como *Van Durán* o el *Studio Kawaii*.

Desgraciadamente, no encontramos a nadie que se lo hubiera leído, y nadie en redacción quería hacerlo, así que me tocó a suertes a mí, que por supuesto firmaré con pseudónimo (por diox, si alguien se entera de que tuve que leerme "eso" (por más que digan algunas, el yaoi aún es tema tabú, me temo)).

En fin, las historias son... pues eso, lo típico en los cómics porno (pues este lo es), historias cortas que pretenden ser originales y/o divertidas. A veces lo consiguen, a veces no. A destacar las parodias de **Harry Potter** y **Escaflowne** (y creo que hay una de una serie de *Clamp*, pero no soy experto).

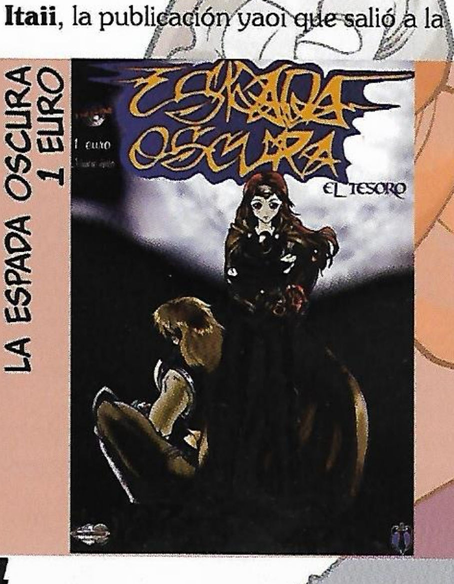
Una muy buena edición, un montón de dibujantes bastante prometedores, y más de 80 páginas por menos de 3 euros (deberían usar un tipo de letra que se entienda mejor para cosas que deben estar claras como el precio).

Por si acaso esta publicación no llega a tu localidad y eres de esa minoría a la que este género le parece genial (qué bonito juego de palabras, ^_^), su e-mail es: *itaii-itaii@arrakis.es*

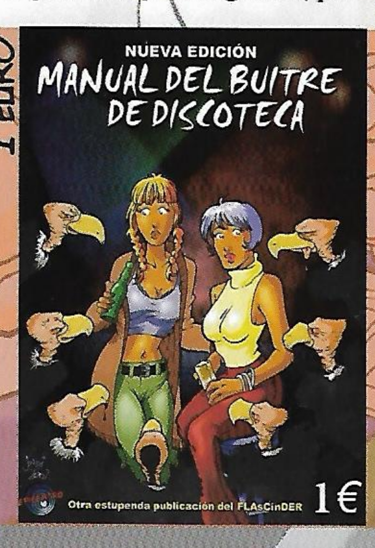
O si queréis contactar con su distribuidora, llamad al 916662652/55 (y recordad, chicas de Itaii, la próxima vez usad una letra QUE SE ENTIENDA sin problemas).

Entre las miles de ofertas de fanzines con las que nos topamos a cada paso que dimos por el Salón del Manga, nos encontramos **Julia y el verano muerto**. Se trata de un fanzine de *Álvaro Ortiz* en el que se relata la historia de *Julia* y su familia adoptiva (y la del chino que se perdió por el camino). Es un relato con una temática muy profunda que nos hace reflexionar sobre temas como la amistad y el amor en un ambiente un poco tétrico. *Julia*, el espíritu de una chica muerta que ha sido adoptada por una familia (que perdió un chino al que adoptaron), descubrirá que no está sola a pesar de su situación. La historia es interesante y las ilustraciones francamente muy buenas.

Otro fanzine que cabe destacar es **The PowerSnuff Girls**, cuya autora parodia a las tres enérgicas heroínas de Townsville (más una). *A. Vázquez*,



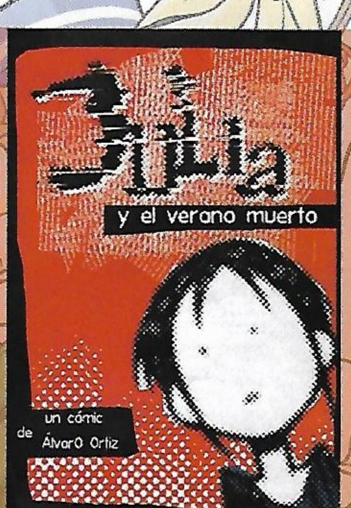
LA ESPADA OSCURA 1 EURO



MANUAL DEL BUITRE DE DISCOTECA 1 EURO



JULIA Y EL VERANO MUERTO 1,2 EUROS



miembro de l@s chic@s del proyecto Sapo, nos trae desde Zaragoza esta historia cargada de humor un tanto sádico. **The PowerSnuff Girls**, heroínas donde las haya, pasan de vender limonada a hacer una película snuff. Y todo por el dinero y la satisfacción de ver a la pija del barrio convertida en actriz principal de su macabra película. Al final resulta que... No, no os vamos a explicar el final ;) Dejaremos que nuestros lectores le echen un vistazo.

Toca ahora reseñar a la pequeña editorial Epicentro, que nos regaló un cómic autoconclusivo llamado **Espada Oscura** (creo, dichosa manía de usar tipos de letra ilegibles), 22 páginas en blanco y negro coloreadas por ordenador con una historia de fantasía heroica no muy original pero efectiva por sólo un euro, y la joya de las joyas, el **manual del buitre de discoteca**, 40 páginas de pura sabiduría con las que os estaréis partiendo el culo un buen rato, garantizado. Y también por un euro.
No hay ninguna dirección de la editorial como tal, si queréis contactar con ellos escribid a:
igualillo@hotmail.com para la primera obra y a *flascinder@mixmail.com* para la segunda.

Otro de los numerosos fanzines que llegó a nuestras manos es el recopilatorio **Le petit Cochon** (¡¡el número 6!!). Espectacular en su diverso contenido, que engloba temas tan disparatados como **El ataque de los cojones alienígenas** o el segundo episodio de la saga de **Sailor Furcia**; realmente nos quedamos sin palabras al leerlo. Sus autores nos explican sus vivencias y ocurrencias de una forma amena y divertida. También incluye una entrevista al famosísimo y de sobras conocido en esta revista *Ismael Álvarez Vélez*, una sección de correo y una de pasatiempos por si te aburres en el autobús.
También siguen viviendo los típicos fanzines de manga de los de toda la vida. Curioso, el Manganami de Minami cerrando por falta de colaboraciones y los fanzines autoeditados con cómics de los que lo editan siguen por ahí en todo su apogeo. Ver para creer.
En este caso hablamos de **Ohayo**!, un fanzine que ya va por su número 4 (lento pero seguro) y en el que encontramos a dibujantes nuevos y a algunos clásicos (incluyendo viejos conocidos de esta revista como *Laura Palmer* o *DAC*).
Las historias, pues para todos los gustos, aunque desgraciadamente la mayoría de las de "continuará".
Resumiendo, más de 100 páginas en el clásico formato medio folio y portada a color por sólo 2,5 euros. ¿Que dónde conseguirlo? Pues en:

Apdo. de correos 5
33930 La Felguera (Asturias)
O bien: Ohayo@iespana.es

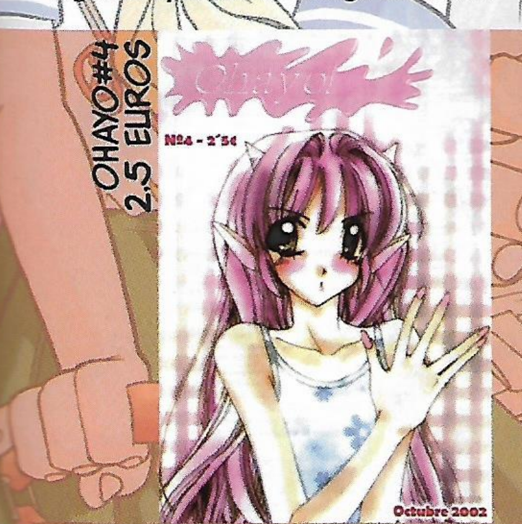
Y ya que estamos con *Laura Palmer*, anunciar con alegría que ha publicado otro cómic con el sello Burz. Esta vez 100 páginas por 5 euros. Es decir, suficientes como para desarrollar bien una historia, que en este caso va de fantasía heroica, protagonizada por elfos.
Aunque vamos a echarle una bronca, y es que ese título y portada nos parecen horribles. La portada no es nada comercial ni llama lo más mínimo, y ese título, **Paranoias**, ya es de remate, y desde luego no impide que el lector se haga una idea aproximada de lo que se va a encontrar. Por favor, *Laura*, en futuros trabajos mira más esas cosas, que son básicas a la hora de conseguir el interés del público.
Para conseguirlo:

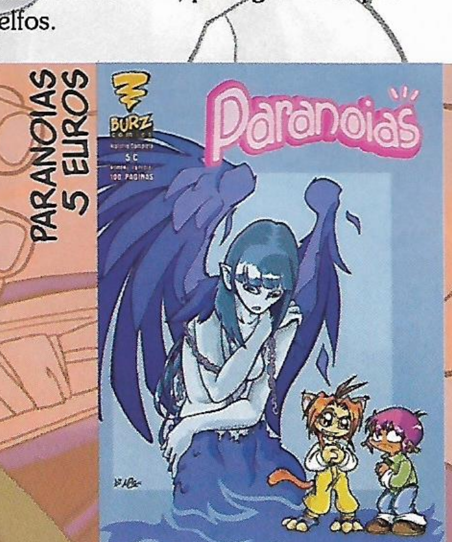
Apdo. de Correos 8095
50018 Zaragoza
O bien: correo@burzcomics.com

Por último, algo que no es exactamente un fanzine sino una fanedición, en este caso de **Candy Candy**, que ya va por su número 5. Huelga decir que en una fanedición no podéis esperar la misma calidad que en un manga (al menos uno de los que se editan ahora, de los de antes no sé yo...), pero eso sin duda no importará a las fans de esta mítica serie, que podrán seguir disfrutándola por 3,3 euros (son más de 100 páginas).
Sí, sí, lo sé, la dirección es:

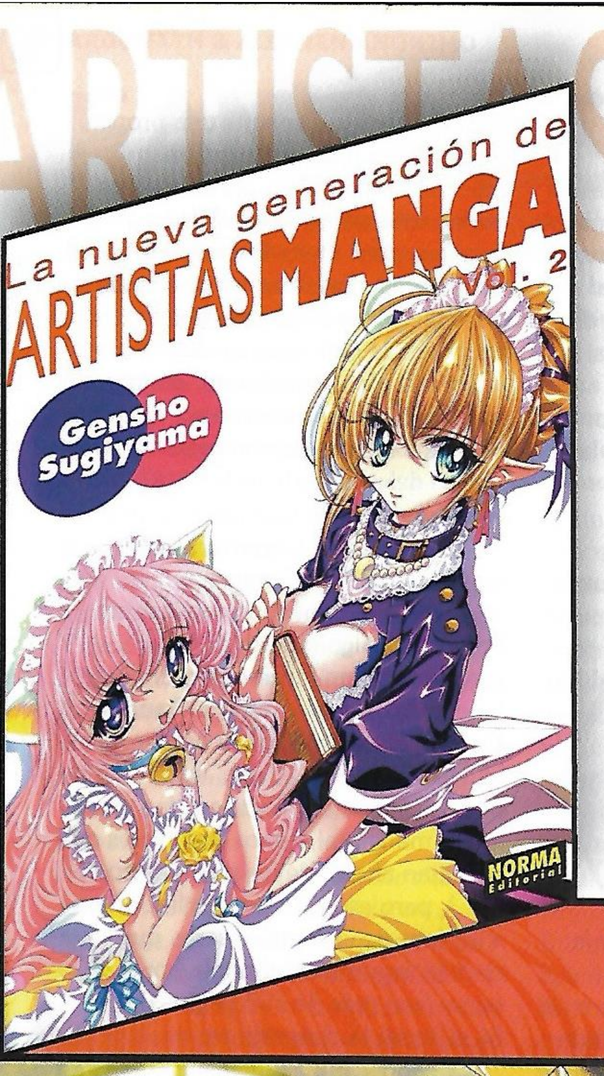
candycandy_fan@yahoo.es

Como podéis ver, los fanzines y ediciones "caseras" pueden llegar a ser interesantes e incluso adictivos. Nos explican a veces las vidas de sus autores, sus creaciones más perversas o más ingeniosas, lo que les ocurrió la semana pasada, o lo que les gustaría que ocurriese. En definitiva, la próxima vez que vayáis a uno de estos salones tan conocidos, pensáoslo dos veces si os ofrecen algún fanzine o similar, nosotros lo haremos.









Seguimos con la serie de art-books "La nueva generación de artistas manga" con la que Norma nos sorprendió hace poco. Esta vez toca comentar el segundo de la familia, dedicado a *Gensho Sugiyama*. Y, nada más ver sus dibujos nos viene algo a la mente: Los videojuegos.

Efectivamente, *Gensho* ha dedicado casi toda su obra a los videojuegos, y por tanto ese estilo es el que predomina en sus ilustraciones. Por supuesto, las hay con un estilo algo más realista, pero la mayoría tienen ese aire y ese toque picante tan característico de tantos y tantos juegos.

Por lo demás, poco que comentar, de nuevo el dibujo es maravilloso (aunque para nuestro gusto el del primer art-book era mejor), lo que sumado al magnífico coloreado (impagables las primeras ilustraciones en tonos concretos) dan otro producto más que interesante.

Aunque una queja: No pone el precio en portada (ni en contraportada, ni en parte alguna), lo que lleva a que quizá algunos libreros espabilados piensen que pueden sacarse un pequeño sobresueldo. Algo que ya ocurre en algunas tiendas y que denunciaremos en breve, pero eso será en otro artículo.

Como de costumbre, una imagen vale más que mil palabras, así que aquí tenéis algunos ejemplos, ¡que los disfrutéis!

LA NUEVA GENERACIÓN DE ARTISTA MANGA (Vol. 2)
Autor: Gensho Sugiyama.
80 páginas (color y b/n) - 18 euros







MANGA,ARTBOOKS,REVISTAS DE ANIME Y COMIC,CD´S,TRADING CARDS, MERCHANDISING...
TENEMOS SERVICIO DE VENTA POR CORREO
SOLICITA NUESTRO CATÁLOGO*

VIA LAIETANA 29 08003 BARCELONA TELF. 93 310 43 52 FAX 93 310 45 21
E MAIL: enric@continuara.jazztel.es

*ENVIA UNA CARTA ADJUNTANDO TUS DATOS, UNA FOTOCOPIA DEL D.N.I. Y 1.50€ EN SELLOS

LOVE HINA

AL ROJO VIVO

Parecía evidente que la sección hentai de este mes iba a ir destinada a esta serie. Y no es por hacer más publicidad de la historia, es que las parodias que podemos encontrar aparte de ser muchas y muy variadas, son bastante buenas. En fin, vamos a comentar un poquito lo que se puede encontrar, que viene a ser todo muy parecido, pero oye, nunca está de mas tener información ;)

PARA COMENZAR, UN POCO DE HISTORIA

Bueno, no hay que irse muy lejos para encontrar a las chicas de la residencia Hinata en paños menores, ya que la mayoría de ellas se pasan la mitad de la historia en dicha condición. También es cierto que en el manga propiamente dicho no aparece mucha cosa, pero la historia da pie a multitud de parodias bastante bien enfocadas. Vamos con ellas.

HISTORIAS HAY PARA TODOS, ¿SABES ELEGIR?

No hay que estrujarse mucho el coco para comenzar una parodia de **Love Hina.** Esto es básicamente debido a que la mayoría de ellas comienzan en el propio manga, sólo hay que cambiar el final. Pero si queréis saber donde podéis elegir... bueno, a por todas.

Lo primero y muy importante es destacar que, como puede resultar muy evidente, la mayoría de las parodias dan pie a los jueguecitos lésbicos o bisexuales. No es de extrañar cuando la mayor parte del reparto lo forman exuberantes mujeres jóvenes con ganas de marcha en el cuerpo y unas hormonas en pleno desarrollo. Si eres amante de este género, no tendrás mucho problema en encontrar parodias por la red.

Después tenemos las míticas escenas de violación, como por ejemplo aquella en la que un grupo de violadores irrumpen en la posada con ánimo de pasar un buen rato a costa de nuestras niñas (tampoco es que se curren mucho la historia que digamos...). En fin, un poco degenerado y degradante, pero si a ti te va...

Keitaro, cómo no, es el líder en bastantes de estas obras (no en vano es prácticamente el único chico que sale en la serie), transformándose del idiota patoso que suele ser con los pantalones subidos a un prominente y arrollador macho. Este género también es abundante, no os preocupéis.

Y bueno, para nombrar algunas más, si estás muy interesado muy interesado, puedes encontrar historias tales como el pasado de *Haruka* y *Seta*, la "buena amistad" entre *Mutsumi* y sus ciento y pico hermanas, la amistad bien trabada de *Keitaro* y sus compañeros de academia... buscad, buscad, aparte de no aburriros durante un ratito, descubriréis todo un mundo paralelo a la serie.

Y claro, estamos hablando sólo de los dojinshis (cómics parodiantes), no olvidemos que tan prolífica como la colección de historias es la de ilustraciones o dibujos. Vamos, que hay para parar un tren, y



encontramos desde auténticas basurillas hasta obras de arte con todas sus letras y en mayúsculas. Como siempre, cuestión de gustos.

¿CÓMO NARICES ENCUENTRO ESTO?

Ya va, ya va, que lo queremos todo en bandejita de plata... Bueno, lo más fácil para encontrar alguna parodia es, evidentemente, comprar las revistas hentai de Ares (especialmente al número que X-Manga dedicó a la serie ^_^ (¡¡publicidad subliminal rulezzz!!)). Si no os gusta esta opción, o no os parece suficiente, pues siempre se puede recurrir a páginas web japonesas. Sí, japonesas. Y para ello, lo más fácil es instalarse un módulo de japonés en el PC (creo que viene en el CD de la revista), y en el buscador de turno (recomiendo www.alltheweb.com) escribir el título del manga buscado directamente en japonés. ¿No sabes títulos? Bueno, desde aquí te lanzo algunos como **Love Hena** o **Love Dasi**, pero si quieres más busca directamente en páginas de pago, te haces con el título, y sigues el procedimiento ya mencionado. Fácil ¿verdad? Bueno, si realmente te interesa leer los diálogos y entenderlos (eres de los raros), que nunca está de más, puedes buscar títulos en páginas francesas sobre todo, o en algunas inglesas, aunque será bastante más difícil de encontrar (evidentemente, estamos hablando de páginas web gratuitas, si puedes permitirte las de pago, tienes un mundo a tus pies que merecería la pena explorar ^^).

DEJEMOS EL PAPEL Y PASEMOS A LA ACCIÓN

¡No, no, las manos quietas! Sé que las imágenes que *Lázaro* me ha puesto por aquí son mu bonicas (*NdL: No, no, eso era antes, ahora ya no maqueto yo, aunque sigo ofreciendo material para ayudar al nuevo encargado, y entre ese material, efectivamente, iban ilustraciones para este artículo ^_^*) y que seguramente estéis pasando del artículo pero oye, un poco de paciencia que acabamos rápido.

A ver, lo que ahora tenemos entre manos (y espero que no sea lo que me imagino) son las muñequitas y figuritas que se buscan por todas partes. Son muy difíciles de encontrar, pero buscando con ahínco encontraréis muy buenas poses de *Naru*, *Shinobu*, *Kitsune*, *Motoko*, *Keitaro*, *Haruka*, *Sarah* y un largo etcétera al que podéis añadir las combinaciones que podáis imaginar.

Así que hala, recordad, en las tiendas japonesas siempre será más fácil, aunque evidentemente más caro.

BUENO, YA ESTÁ

Hala, ya podéis hacer lo que queráis con el artículo. Sólo una cosa más: Recordad que esto está basado en una MUY buena historia nacida de las manos de un MUY buen autor como es *Ken Akamatsu*.

Las parodias las entenderéis mucho mejor si os hacéis con la historia original, así que hala, a disfrutar de ambas cosas, que todo está bien en esta vida si se toma con moderación ;).



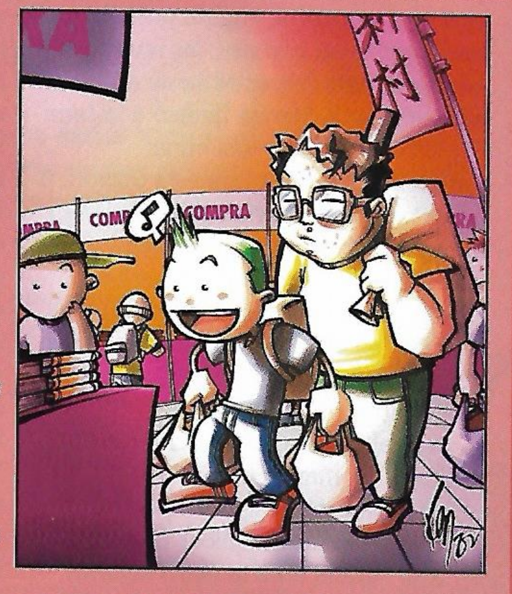


LA OPINIÓN DE LÁZARO

¿Es el friki un enfermo? 2ª parte.

Por favor, leed todos este texto (como de costumbre está tal cual, no respondemos por tanto de las faltas de ortografía):

Hola Lazaro.
Soy una lectora de Minami que hace tiempo que esta harta de tus comentarios sobre algunos temas. Pero como la revista en si me gusta no dije nada. Pero hace unos dias compré el numero 31 de la Minami, y leí tu critica sobre Harry Potter. Estallé, tu puedes dar tu opinion a los lectores, pero no insultar a J.K Rowling. Y que no te enteraras de la existencia de Harry Potter hasta que la anunciaron me parece un poco... como decirlo... Patetico. Si como segun tu dices lees tanto, eres tan informado... ¿Como no supiste nada de Harry Potter?
Pero bueno, que eso da igual, lo que no puedes hacer es llamar loca a una buena escritora, y seguro que mejor que tu, porque la verdad, me tienes harta.



Triste, ¿verdad? No ya porque esta chica (que por supuesto permanecerá en el anonimato) demuestre no saber leer (porque por más que he mirado y remirado el artículo no veo dónde acuso a *Rowling* de estar loca); no ya porque parece que no sepa decidir quién de los dos es mejor escritor (o en su defecto cuál le gusta más); es por el hecho de escandalizarse, llamarme inculto o mofarse de mí por no saber nada de **Harry Potter** hasta que estalló el fenómeno.

A esto unid por ejemplo acusaciones de alguien que firma *Batto* o algo así en un foro que también me llamaba ignorante por no conocer una página web (*www.meristemo.com* o algo así), o las críticas que se vertieron una vez en una revista de videojuegos hacia mi persona porque en un salón del manga vinieron unos personajes disfrazados de un videojuego y yo no sabía siquiera que era un videojuego.

¿Qué tenemos? Pues algo muy preocupante.

Tenemos a gente que en muchas ocasiones no sabe ni escribir, y leer apenas, llamando ignorante o inculta a otras personas por cosas como no conocer una página web de las millones que hay, por no ser un friki de los videojuegos o por no conocer una serie de libros infantiles.

A ver, con calma. Que yo sepa, en la vida hay cosas que son importantes, como saber lengua, saber matemáticas, saber de economía casera, saber de movidas de bancos, saber ser una persona, saber convivir, saber ser cívico... y cosas que NO son importantes. Y entre las NO importantes se encuentran, aparte de cosas como los videojuegos, los móviles o los chats de internet, nuestra afición.

Sí, nuestra afición. Reconozcámoslo, cualquiera puede vivir perfectamente feliz sin saber siquiera de la existencia del manganime. Que es un hobby muy importante para aquel que lo conoce o practica, vale, pero no me digáis que es lo mismo no saber qué es **Evangelion** que no saber leer o sumar.

Y, partiendo de esta base, volvemos a las preguntas que hacía en el número 32, y que ahora se pueden engordar, pues en apenas estos dos meses me he encontrado infinidad de casos de esos tan tristes que da hasta vergüenza ajena contarlos.

Por ejemplo, hace dos meses criticaba el "mangoneo" que hay en los salones, donde parece que se levanta la veda. Comentaba que si no puedes comprártelo todo, ¿para qué están los amigos? ¿Para qué existen revistas, foros o tiendas en las que conocer gente que comparta tu afición y con la que puedas compartir además material? No, la peña prefiere delinquir a tener que entablar relaciones sociales (también critiqué la "asocialidad" del otaku medio, pero eso ya lo trataré otro día, centrémonos en la delincuencia pura y dura). No sé, a mí me gusta un montón el jamón (gracias *Celtas* por el ejemplo) y no voy por ahí robándolo de los supermercados. Si tengo dinero me compro uno, y si no me jodo y me conformo con otra cosa o me voy a casa de algún amigo a ver si me invita a un poquillo.

Todo esto parece lógico, ¿verdad? Pues nada, hace apenas unos días podía leer en varios foros gente preguntando por sitios de los que descargarse anime en español (preferentemente unos cuantos títulos que ya estaban editados) o gente que me decía que en lugar de gastarse el dinero en revistas o mangas prefería gastárselo en una buena conexión a internet para descargar anime (en español o como mucho subtitulado) y en CDs para grabárselo. Y mil casos y ejemplos más.

Y lo peor es que si se entabla una conversación al respecto, la mayoría defiende la piratería, y hasta llaman nazis y similares los que defienden el material legal, alegando chorradas como pocas veces he leído.

Ahora bien, me pregunto yo, ¿se darán cuenta estos parásitos, esta basura, de que con esa mentalidad estúpida, egoísta y de niñato rata sin cerebro la cosa apenas aguantará? ¿Serán conscientes de que así vale, tendrán anime gratis, pero lo tendrán, aparte de en mala calidad y siempre en el ordenador (aunque esto ya han demostrado que no les importa, mientras sea gratis no les preocupa dejarse los ojos o no tener los mínimos de calidad o los extras que ofrecen las ediciones legales), sólo hasta que las empresas vean que no venden y, al no vender, dejen de sacar cosas, quedándose estos piratas entonces sin nada que piratear?

Seguro que ahora muchos pensáis "hala, qué exagerado, eso no va a pasar nunca". Pues os equivocáis. ¿Recordáis el famoso juicio de Napster? ¿Recordáis la cantidad que ofrecía a las compañías discográficas para que la cosa se acabara sin juicio y tal? Os la recuerdo yo: Mil millones de dólares. Como suena, mil millones de dólares. Que se dice pronto. Eso es sólo para que os hagáis una idea de la cantidad de dinero (o de pérdidas) que se generan con estas cosas.

Y las consecuencias, por mucho que penséis que no existirán, existen. No sé cuántos de vosotros acostumbráis a visitar tiendas de música, pero los que lo hagáis habréis notado el enorme bajón de oferta que ha habido. Y es que el dato está ahí: Durante el año 2002 casi 100 compañías discográficas españolas cerraron.

Evidentemente, esto es con la música, que fue lo primero que empezó a piratearse en internet, ¿cuánto tardará en llegarle la cosa al anime?

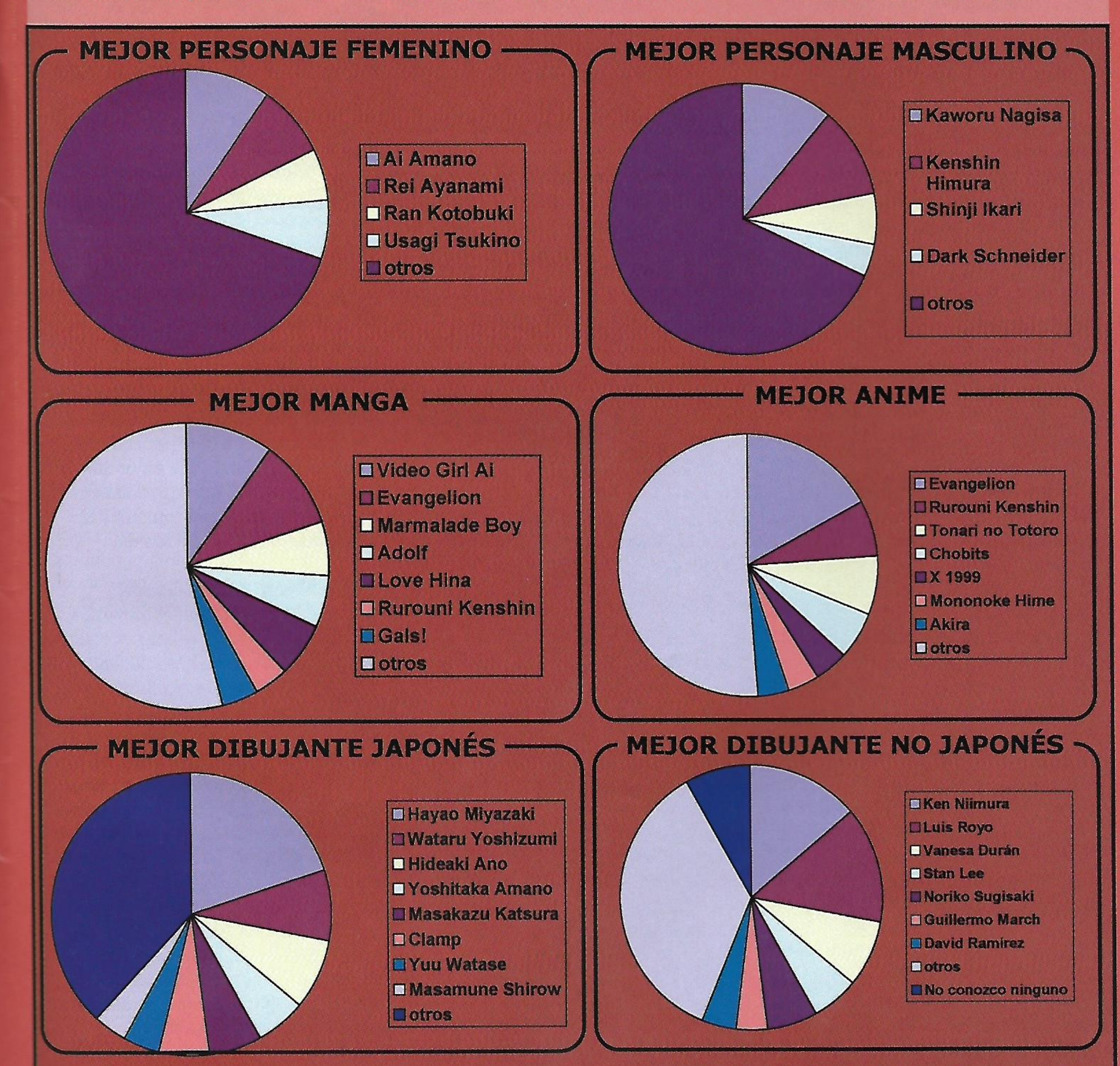
Pero claro, todo esto no servirá de nada, seguiréis pensando: "Bah, porque lo haga una o dos veces no pasa nada, total, ¿cómo va a repercutir negativamente si una única persona se piratea esto?". El problema viene en esa "única persona". Si sólo fueras tú efectivamente no pasaría nada, pero la cosa está en que eso de que se es la "única persona" lo piensa todo el mundo. Y todo el mundo es mucha gente.

Aprovechamos que este mes *Lázaro* trata este tema concreto para incluir aquí los datos de la encuesta para ver más o menos el nivel de frikismo del aficionado que va a los salones. Venimos pues con las pilas bien cargadas para ofreceros algo muy interesante: vuestras opiniones.

Veréis, durante el pasado **Salón del Manga** de Barcelona *Kid* y *Ana-cis* estuvieron realizando encuestas sin parar para poder determinar el perfil del otaku de hoy en día (al menos el que va a los salones) que, como veréis un poco más abajo, no tiene nada que ver con el de hace 10 años, e incluso me atrevería a decir que no tiene nada que ver con el perfil de otaku que imperaba en nuestro país cuando Minami salió al mercado en enero de 1999. Aish, qué recuerdos... ¿Será culpa nuestra este cambio radical en los gustos de los lectores? ¿Tanto influimos? Las encuestas fueron realizadas entre los asistentes al evento y se buscó prácticamente la misma cantidad de hombres que de mujeres y de edades comprendidas entre los 14 y los 30 años. Cabe puntualizar que la mayoría no supera los 20.

Aquí (o quizá en todo el artículo y no en este recuadro, no sabemos cómo será la maquetación) os mostramos los seis primeros gráficos correspondientes a *mejor personaje, mejor manga y anime y mejor dibujante*. Creemos que los resultados hablan por ellos mismos (¿**Evangelion** el mejor anime de la historia? ¿*Usagi Tsukino* sacándole el triple de votos a *Madoka*?) pero desde aquí os invitamos a que nos deis vuestra opinión. La cosa tiene mucho jugo pues si os fijáis la mayoría de los nombres que aparecen son muy nuevos. ¿Es que nadie se acuerda ya de las viejas glorias? Otro dato sorprendente es que casi un 10% de los otakus no conozca ningún dibujante que no sea japonés (*NdL: Preocupante hecho que propiciará otro de mis artículos, probablemente el próximo*). Nosotros creemos que es deprimente. ¿Qué os parece a vosotros? Lo dicho, que esperamos vuestras misivas en la sección de *Opinión del lector* (a ver si la resucitamos).

Ya sólo nos queda dar las gracias a todos aquellos que colaborasteis rellenando los cuestionarios y un tirón de orejas a todos los que estabais demasiado ocupados para responder 15 preguntillas (pero no para hacer dos horas de cola para ver a *Yuu Watase*, ¿eh? ^_^). Sea como fuere, disfrutad de las estadísticas.



CANCIONES DE NUESTRA IMAGEN

- Menuda basura los dibujos japoneses esos. Si fuera por mí los prohibía todos y sólo ponía Heidi y Marco.
- Perdona, pero Heidi y Marco también son japoneses.
- ¿... son japoneses?

El Camino Perdido del Otaku 2.
Haciendo Amigos.



Hay veces que te quedas oyendo una música sin saber porqué. Casualmente oyes una melodía, en la calle, en la radio, en la televisión, y te quedas parado intentando recordar de qué te suena esa música. Nuestra memoria no se compone solamente de imágenes, sino también de un conjunto de sensaciones: olores, tactos y sonidos. La música, las canciones, te traen recuerdos a la memoria, aunque no necesariamente haya relación directa entre ellos; pueden recordarte una sensación parecida o un sentimiento similar.

En el manganime existe un concepto interesante: Image Song. Son aquellas canciones que, sin haber aparecido en la banda sonora de un anime (ya sea serie de TV, película u OVA), se inspiran en dicho anime para ser compuestas. Por poner un ejemplo, es como si reuniésemos en un álbum aquellos solos de saxofón que *Madoka* pudiera o pudiese haber tocado durante su vida... o durante toda la serie de **Kimagure Orange Road** (**Johnny y sus amigos**, para los infieles), y le llamamos "Madoka Saxo Files", por ejemplo. El caso es que hay muchas canciones, españolas y extranjeras, que al oírlas nos recuerdan poderosamente a animes que conocemos, al menos a nosotros. En unos casos, la coincidencia es de letra, en otros de título y a veces sólo en el espíritu, pero seguro que alguna ya se os había ocurrido.

Kimagure Orange Road: "Ella todo lo hace bien" de *Modestia Aparte*. Aparte de que el título de la canción recuerda inmediatamente a la única, a la incomparable, a la maravillosa *Madoka Ayukawa*, por obvios motivos que todos los que habéis visto/leído la serie conocéis, la letra de la canción nos cuenta cosas como "Ella sabe, ella quiere, ella todo lo hace bien... pero no sabe qué quiere y mucho menos a quién". Si esta no es *Ayukawa*, pues que venga diox y lo vea, vamos.

Bateadores (Touch): "Suerte" de *Rico*. Este tema de finales de los 80, bastante desconocido, narra la historia de un chico que no es un campeón y no le interesa competir, simplemente ha tenido la suerte de conocer a esa chica especial. Al contrario que a *Óliver Atom*, no le interesa ganar los partidos, no está ahí por eso. Como dice la misma canción: "sintiéndolo de verdad, yo no soy como los demás. Sólo quise poderte amar... Tuve mucha, mucha, mucha suerte".
Entonces uno cierra los ojos y veo al mismo *Tatsuya Uesugi* diciendo estas mismas palabras a *Minami Asakura* y ella le sonríe porque es precisamente eso lo que espera.

Capitán Harlock: "Llamando a la Tierra" de *M*Clan*. Para todos los que conozcáis la obra maestra del sensei *Matsumoto*, coincidiréis conmigo en que esta canción nos trae inmediatamente a la memoria la imagen de la Arcadia, con *Harlock* en el puente de mando, recordando lo que ha sido su vida surcando el espacio, entre amigos, enemigos, amores... Es una canción que habla de la tristeza del que sabe que su suerte está entre la arena estelar: "Soy el capitán de la nave tengo el control; llamando a la tierra, esperando contestación".

Utena: "Mujer contra mujer" de *Mecano*. Ciertamente la canción de Mecano no habla de castillos en el cielo, novias de la rosa, duelos, revoluciones, cáscaras... ni siquiera de bichos de orejas gigantes. Pero habla de la historia de amor que se perfila dentro del anime. Un amor que aparece entre esa *Utena Tenjô* que quiere ser el "príncipe" que proteja a su princesa, que acaba llegando, para que *Utena* pueda cumplir el papel de su vida. Así va llegando ese amor que gana alas y vuela, porque ya sabemos que nadie puede parar "palomas al vuelo, volando a ras del suelo".

Sailor Moon: "Las chicas son guerreras" de *Coz*. Aquí entraríamos en el lado irónico del asunto, porque aunque el título vaya bastante bien con la idea de la serie, el espíritu por otro lado no pega ni con cola. La canción, bastante conocida, habla de chicas potentes, atrevidas, marchosas, cañeras en una palabra. Esta imagen no pega mucho con las pastelosas de las sailors, que lo tienen todo cortito, incluidas las minifaldas. Eso sí, no me digáis que no tendría gracia una sesión de karaoke, con todas las protagonistas cantando a grito pelado esto de "Tras una barra, con pinta colegial, las chicas son guerreras; en las revistas o todo al natural, las chicas son guerreras... UH... AH... las chicas son guerreras".

Cowboy Beebop: "Everybody's talking" de *Roger Miller*. Es la canción

que apareció en la película **Cowboy de Medianoche**. Es la canción perfecta para la gente inadaptada, que no encuentran su lugar en este mundo (sea este planeta u otro), como *Faye*, *Jet*, *Ed* o *Spike*. Lo único que quieren es un lugar "donde su ropa haga juego con el sol"; un sitio donde puedan tener el respeto, la vida o hasta la diversión que han perseguido y que se le ha negado siempre, hasta el final y en algunos casos más allá.

- **Zetsu Ai.** "I will survive" de *Gloria Gaynor*. Aunque esta canción ha tenido muchas versiones, yo personalmente me sigo quedando con la original. Años después esta melodía se ha convertido en una especie de himno de la comunidad gay en todo el mundo. Por este motivo, le va como anillo al dedo a la obra yaoi por excelencia. De nuevo, es fácil imaginar a los protagonistas de esta obra mientras la música suena y dice "But then i spent so many nights, just thinking how you've done me wrong. I grew strong. I learned how to get along. And so you are back...".

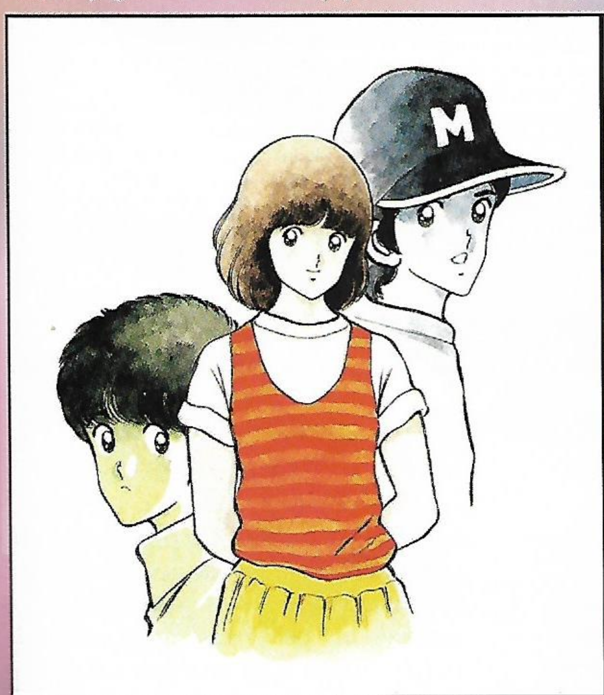
Campeones (Captain Tsubasa): "We are the Champions" de *Queen*. Si es la canción que suena en todas las finales de todos los torneos de fútbol, qué menos que lo haga para las aventuras de *Óliver Atom* (perdón, quiero decir *Tsubasa Ozora*), *Mark Lenders* (es decir, *Kojiro Hyuga*) y demás jugadores del fútbol japonés cuando conquistan alguno de sus numerosos títulos nacionales, continentales o mundiales. Y aunque sea una fantasía, suena tan bien con los acordes de la canción de *Queen*...

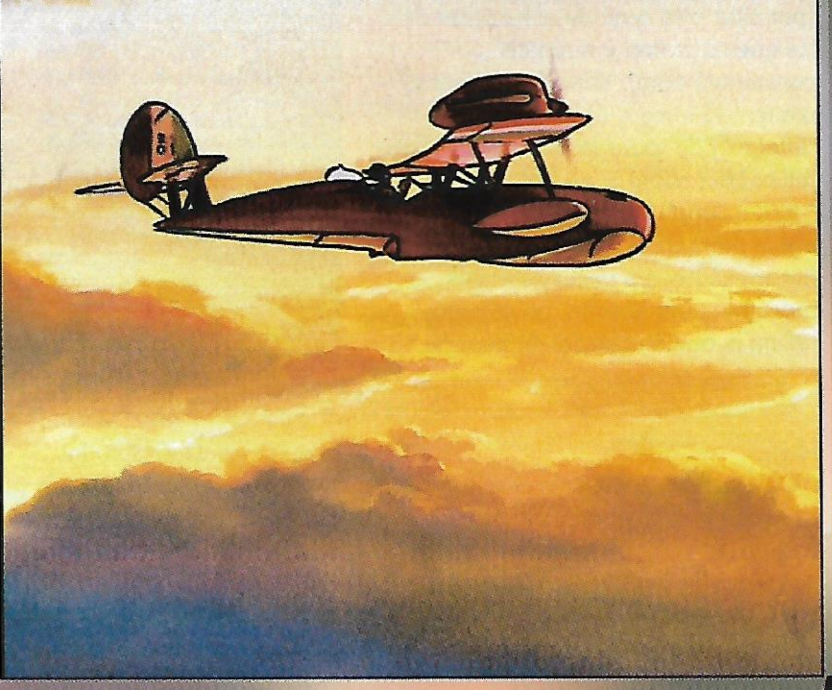
Love Hina: "La chica de ayer" de *Nacha Pop*. Otro ejemplo de título que va como anillo al dedo a la serie. Desde las primeras páginas o escenas de la serie, el recuerdo de una chica es uno de los ejes centrales de la historia. Si bien el recuerdo de *Keitaro* no es tan tristón como el que canta *Antonio Vega*, sí podemos imaginar cómo *Narusegawa* era la chica de ayer que jugaba con las flores de su jardín... o de su balneario, este caso.

¡Oh, mi diosa! (Aa! Megami-sama): "Hago ¡chas! y aparezco a tu lado" de *Alex y Cristina*. ¿Qué pasa cuando una chica misteriosa se presenta en tu vida y es capaz de aparecer, desaparecer y armar un buen lío con su presencia? Pues que estás en un manga, por supuesto. Podría ser este o **Lum, la chica invasora** o **Tenchi Muyo!** o cualquier otro parecido (las "chicas mágicas que se cuelan en tu vida" son un género muy trillado en el manga). Pero si hablamos de sueños que se hacen realidad, está claro que *Belldandy* es la fantasía hecha realidad de *Keiichi Morisato*, el chico que le pidió a una diosa que se quedara a su lado... y se quedó
3x3 Ojos: "Mi novio es un zombie" de *Alaska y Dinarama*. Aquí el novio no "volvió del otro mundo para estar conmigo" como dice la canción, sino que fue la buena de *Pai* la que convirtió a *Yakumo* en un Wu, lo quisiera él o no. No es que al chico le moleste, ya que vale más zombie que fiambre, pero estas cosas es mejor hablarlas antes, ¿no? Por lo demás, la canción parece hecha a medida de esta serie ¿Conoce *Yuzo Takada* la obra de la musa? ¿Conoce ella al autor nipón? Quién sabe, pero el mundo cada día es más pequeño.

Porco Rosso: "Amanecer" de *Carlos Núñez*. Esta es una pequeña licencia personal del redactor, ya que no es una canción con todas las de la ley, sino más bien un tema instrumental. Cuando lo oigo, me imagino el Savoia de *Marco Porcellino* volando, entre las aguas y el cielo de su adorado Mar Mediterráneo mientras amanece. La música avanza, como si viéramos salir el sol y llenarlo todo con esa luz tan particular que tiñe las aguas y las nubes que son el mundo de los pilotos de hidroavión.

Hasta aquí hemos llevado nuestro pequeño juego. Os invitamos a seguir vosotros, ya que seguro que os salen muchas mas "canciones imagen" a poco que lo penséis. Y es que nuestras vidas, al igual que los animes, son mayormente una sucesión de canciones y recuerdos envueltos en ellas.





LA OPINIÓN DE LOS LECTORES

"...Esta producción china..." (La Razón 30-11-02, sobre Shinchan)

Cuando hace unos meses hablé sobre **Shin-chan** para Minami, supe que habría algunas quejas, lo típico y normal. Pero esto ya raya en lo absurdo. A día de hoy, algunos padres retrógrados que creen que educar a sus hijos es sentarlos delante del televisor siguen quejándose, y lo peor es que todavía usan los viejos tópicos del: "esos dibujos chinos de sexo y violencia".

Realmente no me preocupa que después de 6 meses de emisión en España y más de 10 años en Japón, se diga que **Shin-chan** es "chino" (que tiene tela a estas alturas ¬_¬U). Es más preocupante que haya quejas por parte de gente que no entiende que posiblemente esos dibujos (y gran parte de la programación, a pesar de que SÍ les dejen verla) no están destinados a sus hijos y que no se molesten en educarlos y explicarles las cosas, pero que de todas maneras los sientan delante de la TV.

En la nota de prensa se recuerda que las normativas de TV prohíben la emisión de contenidos a lo "**Shin-chan**" (con lo inocente que es el muchacho) entre las 6 y las 22 horas... ¡Oh! Por favor, en vez de quejarse de una serie cómica que al fin y al cabo no es más nociva que **Los Simpsons** (por citar otra serie de animación de las que se ponen y reponen constantemente), deberían revisar el contenido íntegro (que es poco "íntegro") de todas las cadenas y luego reflexionar sobre el asunto. El "puritanismo" (*NdL: Yo más bien diría doble moralidad, o directamente hipocresía*) que a veces este país muestra como enseña, no sólo no refleja la realidad social de España, sino que se aleja y mucho de la realidad global.

Por cierto, que la nota de prensa exhibe a *Shinnosuke* con una botella de alcohol... Curiosamente, en más de 300 capítulos, *Shin-chan* siempre se "emborracha" con naranjada, **después** de servir a su padre... Qué maleducado es el chaval ^_^U

En definitiva, en vez de pedir la retirada de **Shin-chan**, que recordemos, desde que empezó la polémica luce un cartel de "*no recomendado a menores de 13 años*", deberíamos cuidar más la educación de los niños para evitar que una simple broma sea "*susceptible de perjudicar el desarrollo de los menores*"... La televisión en sí no es mala, sólo emite los contenidos que el público demanda (otra cosa es lo que demande el público... Grandes Hermanos y demás *****olleces). Lo realmente malo es no dotar a las personas de capacidad de análisis propio para distinguir entre lo bueno, lo malo y una inocente broma que mañana habrás olvidado.

Kumo

El Foro del Espectador también pide que Telemadrid retire «Shin-Chan»

La asociación considera al protagonista un niño «maleducado y exhibicionista»

Redacción
Madrid

La serie de dibujos animados «Shin-Chan», que actualmente emiten las cadenas autonómicas, Telemadrid, Canal 9 y Canal 33, continúa cosechando críticas. El último en pedir que dicha serie sea retirada ha sido El Foro del Espectador, quien solicitó ayer que Telemadrid la retire de su programación por considerar al niño protagonista «maleducado, exhibicionista, guarro y vago» y ofrecer formas de hablar y razonamientos sexuales que no corresponden a su edad.

Además, El Foro del Espectador considera que aunque Telemadrid advierta que es un programa para niños mayores de trece años, las actuaciones de Shin Chan y el estilo de lenguaje, «no son un modelo para los niños, de modo que los responsables de la programación de la cadena autonómica no han acertado en el horario de emisión de la serie», según expresa dicha asociación en un comunicado. También recuerda la nota que la Directiva Europea TV sin Fronteras indica que contenidos como los difundidos en la citada serie no deben ser emitidos de 6 de la mañana a 10 de la noche por respeto a los derechos de la infancia.



Shin-Chan con una botella de su padre

Estas críticas se unen a las que realizó el pasado día 22 de noviembre la diputada socialista Alicia Acebes, quien también pidió al director general de Telemadrid, Francisco Giménez Alemán, que la retirara.

Sin embargo, la serie continúa creando adeptos e incluso la Consejería de Vivienda y Asuntos Sociales del Gobierno Vasco, junto con UNICEF eligió al personaje de Shin Chan para que se encargase de dar a conocer a la sociedad vasca los derechos de los niños en el día universal de la Infancia.

Por su parte, el Consejo Audiovisual de Cataluña manifestó a través de un comunicado que la serie, que en Cataluña se emite a través del Canal 33, «no incluye diálogos ni situaciones susceptibles de perjudicar el desarrollo de los menores». En lo referente a las críticas que esta producción china ha recibido por su manera de tratar los temas de carácter sexual, dicho comunicados expresaba que, a pesar de que «con frecuencia se incluyen diálogos con ciertas connotaciones sexuales, no aparecen escenas de contenido sexual explícito susceptibles de afectar seriamente la sensibilidad de niños y adolescentes, ya que están planteadas desde una óptica infantil y en clave de humor». La violencia, según este análisis, «no aparece, sólo los correctivos que acostumbra a dar la madre al protagonista».

En cuanto al lenguaje que emplea, el comunicado manifiesta que «no se utilizan expresiones mal sonantes más allá del recurso a la escatología que a menudo utilizan los menores».

Sobre el DVD#4 de Evangelion

Hola.
Alerta, lectores. Mientras que con las cintas de vídeo sabemos lo que nos vamos a encontrar, este no es el caso de los DVDs de Selecta Visión. En internet he leído que sus últimos lanzamientos en DVD presentan problemas. Como no los he visto, no voy a hablar de ellos. Pero ruego a **Minami** que haga un reportaje para que los lectores no se sientan engañados como me sentí yo tras comprar el DVD 4 de **Evangelion** (*NdL: ya lo hicimos en el número anterior ^_^. Y esperamos seguir con esa sección de análisis crítico pues sois muchos los que nos pedís cosas así al ser primero la revista más vendida y por tanto la que a más gente llega y segundo por pertenecer a una editorial independiente y no estar por tanto*

vendidos a nadie como sí están otras publicaciones).

Como protesta he hecho esta web: *http://usuarios.lycos.es/slctkk/DVD4.html*, aunque os adelanto un resumen (*NdL: Como de costumbre, no nos responsabilizamos de la veracidad o no de los datos, esta sección está para que los lectores digan lo que quieran, sea fuerte o flojo, verdad o mentira (sin que ello quiera decir que estos datos sean falsos, sólo que Minami no los respalda ni para bien ni para mal)*):

-Mientras que los anteriores DVDs de la serie eran DVD-9, este es un DVD-5 (o sea, que tiene la mitad de capacidad). Esta reducción conlleva una pérdida de calidad en el producto, pese a lo cual su precio es el mismo, y por detrás se sigue diciendo que es un DVD-9 (publicidad engañosa). Aproximadamente cada episodio ocupa un 25% menos que antes.

-La calidad de imagen es pésima, muy inferior a la de la cinta de vídeo. En algunos momentos la pantalla se llena de cuadros, algo que en la cinta no sucedía y que en cualquier DVD nunca debería pasar. Eso sí, la calidad del audio es igual que en los anteriores.

-En la web expongo una serie de imágenes del DVD para que se pueda apreciar su ínfima calidad y el poco cuidado que han tenido en su elaboración. Fotogramas llenos de cuadros. Imágenes en las que la parte superior está doblada. Fotogramas con manchas...

-También comparo unos fotogramas del opening del DVD número 3 (que está correcto) con el del DVD 4 para que se pueda apreciar la diferencia de calidad. El opening del episodio 11 (DVD 3) tiene un tamaño de 80 MB, mientras que el del episodio 19 (DVD 4) tiene un tamaño de 47 MB. Tanta diferencia de tamaño se refleja en la escasa calidad de imagen del segundo opening. También señalar que mientras en los anteriores DVDs cada episodio tiene su opening y en el DVD hay 5 opening, en el DVD 4 tan sólo hay un opening.

-Los menús no son animados como en los anteriores DVDs.

-También hay un problema de sincronización entre el audio y los subtítulos en el episodio 19 (el único que he visto).

Este DVD está lleno de fallos y despropósitos. Selecta Visión debe retirarlo del mercado y reeditarlo, como ya se ha hecho con el DVD 5 (por graves fallos de fabricación (*NdL: Dimos detalles y publicamos parte de la nota de Selecta en el número anterior*)). Para ello pido que todos los que lo hayan comprado y compartan mis intenciones llamen a Selecta Visión y lo exijan. Yo ya llamé y me dijeron que para este tipo de problemas hablara con *Manuel Guerrero*, así que preguntad por él cuando llaméis. Tlf. 93-325-10-22

Recemos todos los fans de **Evangelion** para que las películas finales tengan, al menos, una calidad ¿aceptable? cuando salgan.

Juan Ramos

Más Madokas

Si te paras a pensar, el papel que tienen los personajes femeninos (interesantes) en el manga es, salvo raras excepciones, puramente secundario. Si eres una chica y quieres protagonizar un manga o un anime, debes ser: o una tonta estúpida, o una auténtica marimacho. De las primeras hay muchas (sobre todo en el shôjo). Su mayor objetivo en la vida es pescar novio/marido (preferentemente lo segundo). Ahí tenemos a *Usagi*... cosa más inútil... Es indignante que semejante energúmena sea la jefa de las *sailors*. *Amy* la supera en todos los aspectos (inteligencia, dotes de mando, personalidad...), pero *Amy* no estaba predestinada y ella sí -pobre *Señor del antifaz*, estar destinado a casarse con ella... yo de él me suicidaba...-. *Miki*, cuyo pensamiento existencial más común era: "*Seguro que Yuu me pone los cuernos... ¡¡buaaaah!!*". *Hitomi* (la de **Escaflowne**), la muy imbécil, cuando al fin se da cuenta de que quiere a *Van*, decide "celebrarlo" volviendo a la Tierra... "*nos veremos en nuestros sueños* "... como si eso consolara a alguien (yo soñé que el Valencia era campeón de Europa y... en fin... - _ -). Hay muchas más idiotas por ahí sueltas, pero lo dejo ya.

Dentro del grupo de las marimachos están, cómo no, *Lina Inverse*, *Akane*, *Deunan*... Suelen tener comportamientos violentos y perturbados y casi nunca muestran atisbos de feminidad... No les hagas enfadar o eres historia.

Y yo me pregunto: ¿Tanto les cuesta a los autores dar más protagonismo a mujeres inteligentes, fuertes y con personalidad? Por lo visto sí. En **Rurouni Kenshin**, por ejemplo, casi todo el protagonismo es masculino. Si hasta *Misao* lo dice: "*¿Es que son los hombres los que tienen que hacer siempre lo más divertido?*". Los personajes femeninos más interesantes casi siempre tienen un papel secundario. Tenemos a la misma *Misao*, con un carisma superior al del resto de personajes, pero salvo en los primeros episodios en los que aparece (mis favoritos), su presencia es quasi testimonial. O mi querida *Natsumi* (**Video Girl Ai**), que tuvo que cargársela *Katsura* para darle un toque trágico a la historia (jamás se lo perdonaré). O la misma *Faye* (**Cowboy Bebop**), que aunque interviene en bastantes ocasiones, el peso de la historia recae en *Spike*; es decir, el protagonismo principal es el de un hombre... lo de siempre. Animes como **Akira**, **Mononoke Hime**, **Ninja Scroll**, **Evangelion**... etc., tienen personajes femeninos geniales, pero siempre ocupan un papel secundario en la historia.

Afortunadamente, hay excepciones -pocas, pero las hay-, como la *Mayor Kusanagi* (**Ghost in the Shell**), y, sobre todo, mi personaje favorito, mi adorada... *Madoka*, que aunque, teóricamente, el prota es él, su presencia es tan importante en la historia que sin ella... ¿Alguien se imagina **KOR** sin *Madoka*? Naaaah... imposible.

En fin, que desde mi humilde punto de vista, la mayoría de mangas y animes pecan de un acusado sexismo. Hablando del tema con una amiga, esta me dijo: "*Supongo que prefiero o me bastan los personajes masculinos. Por dos motivos: el primero, pura tendencia natural; el segundo, como estoy acostumbrada a ver que cuando hay una prota femenina es una idiota, prefiero no ver a ninguna, por no ver a las mujeres rebajadas a lo absurdo...*". Da que pensar... ¿o no?

Angel X



ENTREVISTA A PILI

La segunda de nuestras chicas de Operación Friki con la que vamos a conversar es con Pilar "AnLing" Giménez, recién regresada de Madrid, donde ha tenido sus primeras experiencias relacionadas con su triunfo en Operación Friki. Hace unas semanas, Pilar y sus compañeras Marta y Lydia viajaron a la capital de España para grabar las canciones de apertura y cierre de la serie "Hamtaro", junto a algunas otras cosas que ella misma nos contará.

PILAR GIMÉNEZ GARCÍA (AnLing) Nació y reside en Barcelona el 29 de mayo de 1982

Cuando realizamos esta entrevista, acabas de volver a casa. ¿Qué tal tu experiencia en Madrid?

Aún estoy en las nubes, todavía no me lo creo, me parece un sueño, pero al tener que hacer esta entrevista me doy cuenta de que todo lo que ha pasado estos días es verdad ^ ^U. La estancia en el hotel (menudo hotel ^ ^), la grabación de Hamtaro, la divertidísima sesión de fotos, la grabación de temas para Minami y lo bien que lo pasamos allí todos... En una palabra ¡GENIAL!

No os habíais vuelto a reunir las tres desde la final de Operación Friki. ¿Habéis mantenido el contacto entre vosotras? ¿Os ha servido vuestro encuentro en Madrid para reforzar vuestros lazos?

Marta y yo hemos quedado varias veces, porque las dos vivimos en Barcelona. A Lydia no la habíamos visto desde el Salón del Manga de Barcelona, pero las tres nos mante nemos en contacto por Internet. La verdad es que nos hemos hecho muy buenas amigas, y hemos pasado unos días estupendos ^-^.

Vives en Cornellá, cerca de Barcelona, ¿desde siempre?

Llevo toda mi vida en Cornellá, que es donde nací.

¿Estudias o trabajas?

Estudio japonés y ahora mismo estoy en paro U___U

¿Qué descubriste antes, el anime o el manga? ¿Cuáles fueron las series que te impactaron?

Primero descubrí el anime, aunque no tenía ni idea de cuándo eran dibujos japoneses o no (de eso me di cuenta después *^-^*). La primera fue Dragon Ball (con la que aprendí a dibujar) y luego el remate fue Marmalade Boy, "La familia crece" fue la serie que definitivamente me enganchó.

¿Desde cuándo lees Minami?

La primera Minami que me compré fue el especial de Marmalade Boy, así que soy una fiel seguidora desde el mítico número 0 de Minami 2000.

¿Cuáles son ahora mismo tus animes y mangas favoritos?

Card Captor Sakura, X, Rurouni Kenshin, Aa Megamisama, Video Girl Ai, Ranma ½ y muchos más.

En la final de Operación Friki, cantaste "Suteki da ne" y el tema de Bateadores, que, a juicio de los viejos del lugar, lo hiciste clavadito al original. ¿Te costó elegir el repertorio? ¿Elegiste el tema de Final Fantasy X porque eres aficionada a los videojuegos?

Con la canción de Bateadores no tuve problema, me acordé de la serie (aunque poco porque la recuerdo de cuando era pequeña ^ ^U) y me decidí. La canción en japonés me costó bastante elegirla, dudaba entre Dame! De R. Kenshin y Suteki da ne, pero como es tan bonita aposté por cantar la balada ^-^. Lo admito, soy una viciada a los videojuegos *^o^*, pero ese no fue el motivo de escoger Suteki da ne, sino por su calidad y su belleza.

¿Tus padres, comprenden, ignoran o les preocupa tu afición al manga?	A mis padres no les preocupa en absoluto mi afición al manga, porque ellos también son aficionados ^-^U, sobre todo mi madre, que me acompaña a todos los salones y disfruta como una niña. Aunque parezca increíble le gusta el manga y todo tipo de dibujos, la música japonesa, la china, la coreana, y en general toda la música, y además ella estudia chino. Es una persona que dice que no por el hecho de ser mayor no puede disfrutar de lo que le gusta. Muchas veces me acuerdo de una anécdota de cuando mi hermana y yo éramos pequeñas y echaban Candy Candy por la tele, ella se compró el álbum de cromos y cambiaba los cromos con los amiguitos de mi hermana ^^U (decía que el álbum era para nosotras, pero era mentira, el álbum es suyo T___T). Además ella nos ha acompañado a Madrid y ha disfrutado igual que nosotras ^-^U.
¿Sabemos que de las tres, eres la que más controla de j-pop? ¿Quiénes son tus artistas favoritos?	Hay muchos cantantes de j-pop que me gustan pero si los pongo todos no acabaría nunca ^-^U, así que estos son los que más me gustan: Onitsuka Chihiro, Ayumi Hamasaki, Nanase Aikawa, Masami Okui, Xjapan, B'z, etc. Pero mi favorita sin lugar a dudas es Onitsuka Chihiro (aunque no es conocida U___U).
Y en música española, ¿cuáles son tus favoritos?	Greta y los Garbo, Mónica Naranjo y Rosa.
¿E internacional?	Mi ídolo es Mariah Carey (aprendí a cantar escuchando sus canciones). Y aparte Whitney Houston, Celine Dion, Jessica Simpson, Destiny's Child, Lara Fabian, Boyz II Men y muchos más (ya sé que me enrollo mucho, pero es que hay demasiados).
Siempre tu familia te ha apoyado en tu gran amor por la música y así, participaste en los casting de Operación Triunfo y de Popstars... ¿Qué obtuviste con aquellas experiencias?	Me gustó la experiencia, pero a la vez me decepcioné mucho... Lo bueno que saqué de presentarme a los castings fue que cogí un poco de experiencia para cantar delante de la gente ^-^U.
¿Cómo te decidiste a participar en Operación Friki?	Pues nada, cuando me compré la Minami, lo leí y desde un principio quise participar, pensé que era una oportunidad ^O^.
¿Y, cómo fue la experiencia?	Pues la verdad es que me llenó mucho, es algo imposible de olvidar, me lo pasé muy bien y me gustó mucho que al final ganáramos las tres, porque Marta y Lydia además de cantar muy bien son muy buenas chicas y amigas ^-^. Y también están los demás concursantes que lo hicieron muy bien, como mis queridos amigos Mayo (Dani) y Momoko (Esther) que ya los conocía de antes, y a los que desde aquí les mando un besazo enorme ^*^.
Cuando estuvisteis en Madrid, hicisteis el doblaje oficial de Hamtaro, una sesión de fotos y, finalmente, una maqueta que irá apareciendo en los CD's de Minami, para que los lectores vayan conociendo vuestras voces... ¿Todo igual de gratificante? ¿Divertido o agobiante?	Para mí es algo inolvidable, ha sido una experiencia de las que recordaré toda la vida. Fue muy divertida la grabación del Opening y el Ending de Hamtaro (que por cierto, son unos bichos monísimos ^_~), era la primera vez que las tres nos metíamos en un estudio de doblaje. Con la sesión de fotos nos reímos muchísimo, y finalmente, fue impresionante cuando grabamos en el estudio las canciones para Minami. Es algo que le recomiendo a todo el mundo. Y quiero agradecerle a Mike lo bien que se ha portado con nosotras, ¡ha sido todo un padrazo!
¿Hay alguna canción en particular que te gustaría grabar?	¡¡Uff!! Hay muchísimas, pero puestos a pedir pues... GundamWing (Operation 3) - Brightness & Darkness (creo que la canta Sayuki ^-^U)
De las tres, eres la única con nick registrado, "AnLing", ¿eres la más conectada de las tres a Internet, chats y similares?	Sí, un día leí algo de Cyber Weapon, donde uno de los personajes se llamaba AnLing, me gustó y de ahí salió mi nick y nombre artístico. Respecto a estar conectada, no lo sé seguro, pero creo que sí, me gusta mucho todo lo relacionado con ordenadores ^-^U.
Y, finalmente, ¿qué esperas del disco con tus compañeras?	Yo lo que espero es que a la gente le guste mucho y después que sea lo que Dios quiera ^-^

Y así, dejamos a Pilar Giménez, embarcada en sus sueños, donde la música y el manganime ocupan los lugares preferentes de sus inclinaciones. Seguro que con su voz, su amor por la música, y sus deseos de hacer de ello una profesión, nos esté mostrando una estrella en ciernes, pero eso sólo el tiempo nos lo dirá.

PACO HERNÁNDEZ

LOS ACERTIJOS DE CONAN

Ran había sido la encargada de coger el teléfono a las 7 de la tarde, el inspector Megure había hecho llamar a Mouri por algo que a Conan le llamaba mucho la atención: un caso en una habitación cerrada.

Parece ser que un anciano banquero, el Sr. Harlock, había sido asesinado en su casa, en las afueras de la ciudad. Megure los puso al día en cuanto llegaron.

-Lo han encontrado su hermano y su mayordomo cuando lo han llamado para que firmase una factura que el técnico de televisión se le había olvidado que firmase. Este vino a las 16:30 y luego volvió a las 18:00. En fin, cuando volvió, el mayordomo llamó a la puerta pero no la abría, así que después de mucho llamar, él y el hermano la echaron a bajo. Y bueno, lo encontraron todo tal y como vais a ver-, relataba misteriosamente el inspector -Además la puerta del balcón estaba cerrada y las cortinas también, y por otro lado no hay ni rastro del arma homicida.-

Mouri entró en la habitación, que estaba toda enmoquetada. Las cortinas estaban echadas tal y como había dicho Megure. A mano izquierda había un enorme televisor, enfrente a mano derecha un sofá y al lado del sofá estaba el cuerpo. Era una habitación muy simple, sin decorar, pero el equipo de vídeo y audio era muy sofisticado.

-Al señor le encantaba encerrarse aquí a las cinco todos los jueves como hoy para ver su serie favorita, era un maniático de la imagen y el sonido, por eso tenía este cuerpo especial para visionar, se encerraba con llave antes de las cinco y no quería que nadie le molestase.

-¿Y usted no tenía llave?- preguntó Kogoro.

-No, el señor tenía la única llave de la habitación, yo nunca entraba, ni siquiera para limpiar, bueno, excepto ayer

-¿Qué pasó ayer?

-Fue la primera vez que se rompió el televisor y vino el técnico, el señor no estaba, así que me dejó la llave para que abriese yo, pero hoy ha tenido que volver. En cambio hoy se ha encargado de todo el señor. Cuando se fue el técnico, echó la llave, como siempre.

-Todo es cierto- dijo Megure -hemos visto cómo el técnico salía de la habitación con su escalera y sus herramientas.

El pequeño detective iba escuchando mientras observaba atentamente el cuerpo: "así que cuando se fue el técnico, antes de las cinco, ya estaba vivo... tiene un buen golpe en la cabeza, le han dado con algo muy fuerte y pesado, además de grande, lo increíble es que no hay ni rastro del arma en esta habitación..."

-Mi hermano se pasaba todos los días que ponían una buena película y sobre todo los jueves a las cinco encerrado en este cuarto- declaraba Yatta, el hermano del señor Harlock -Yo mientras, me dedicaba a jugar al billar en la sala de juegos y es lo que he hecho hoy, no he salido de allí para nada, además nunca he entrado en este cuarto.

-Yo antes le preparé el café y las pastas como cada día, y el mismo señor vino a buscarlo- prosiguió el mayordomo- luego he estado limpiando el sótano toda la tarde.

-Pues no entiendo porqué el señor no lo dejaba limpiar- intervino Ran - porque menudas manchas hay aquí. Todo el mundo observó dos manchas. Aunque una de ellas más que una



RAFA DEL RÍO

SOPA DE LETRAS

Parece increíble, pero sin lugar a dudas es cierto, ¡Naru está abrazando a Keitaro sin que nadie se entrometa! Entonces... ¿dónde se han metido el resto de protagonistas de Love Hina? Búscalos en este batuburrillo de letras y seguro que encuentras a los 10 personajes de esta divertidísima obra de Ken Akamatsu.

Y ya sabéis, espero vuestras cartas con pasatiempos, ideas, sugerencias y demás cosas que se os ocurran en: delrio19@airtel.net o bien: Sección Pasatiempos (Rafa del Río) c\ Juan Ramón Jiménez nº

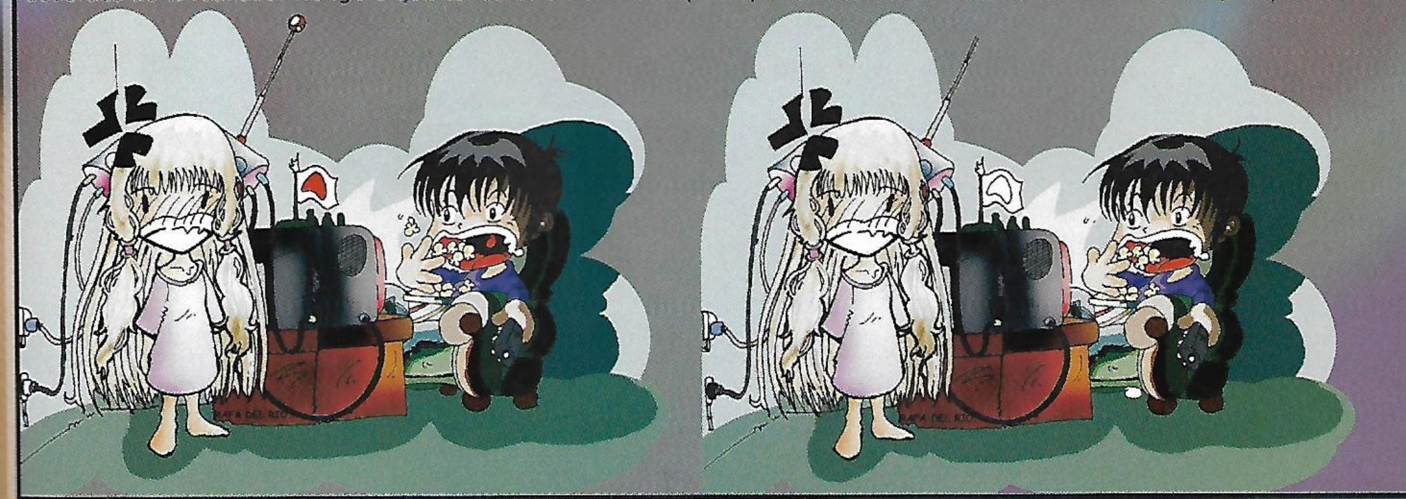


G	D	A	N	A	R	U	S	E	G	A	W	A	C	O	E	J	Z	I	S
J	J	G	C	C	W	X	W	Z	B	G	K	M	W	B	I	W	L	T	H
A	L	L	O	A	K	F	T	V	M	V	Y	O	L	W	U	S	P	B	Z
F	R	E	N	Y	N	X	X	G	I	I	M	T	L	K	G	E	H	P	O
E	N	U	S	T	I	K	H	B	V	L	C	O	K	R	Q	T	X	G	P
N	F	N	E	T	Y	M	F	W	U	P	I	K	T	S	S	A	H	R	V
G	V	I	G	G	I	P	U	F	C	U	K	O	L	R	L	N	A	W	H
B	L	L	G	T	D	G	D	T	K	O	B	V	E	U	U	O	R	H	X
O	F	S	V	X	Q	W	J	Y	S	Z	T	D	R	X	D	B	U	B	T
V	N	H	H	H	Q	X	Z	A	H	U	V	R	R	L	E	K	K	I	B
X	W	I	J	X	K	J	B	N	A	N	M	X	D	T	U	X	A	C	J
N	I	N	M	P	A	J	U	R	G	R	C	I	B	G	H	L	O	I	T
J	L	O	D	K	Q	B	B	G	M	R	C	R	U	H	S	P	V	B	C
X	Y	B	S	K	A	E	R	L	O	W	H	C	U	H	Z	K	Y	P	V
T	J	U	C	E	I	R	K	I	V	R	N	J	W	J	W	U	O	L	L
A	C	J	H	W	P	C	A	P	Q	P	A	K	E	N	E	D	O	Y	Q
Y	U	K	Y	E	Z	O	V	S	Z	R	I	T	X	S	Y	P	F	O	E
V	X	M	Q	E	D	H	W	R	I	C	R	U	I	O	X	C	F	I	N
T	X	M	R	M	F	L	N	C	M	Q	A	L	X	E	E	E	V	K	X
W	P	X	K	L	T	Y	S	G	J	K	V	O	O	M	K	T	T	K	Y

mancha parecía un hueco en la moqueta, como si faltase algo, algo cuadrado y grande al lado de la pared. "Seguro que ahí estaba el objeto con el que le golpearon", pensó Conan.
En cambio la otra mancha era diferente, era algo menos grande y la parte central estaba algo húmeda.
-Mejor que abramos la ventana que da al balcón- intervino Megure -Agente, corra las cortinas y abra la puerta... aquí hace demasiado calor.
-Es verdad- dijo Conan -hace demasiado calor.
-Sí- respondió a todo eso el mayordomo. No sé cómo, pero la temperatura de la casa había sido subida, yo al estar en el sótano, que no tiene calefacción, no me enteré.
-Yo sí me di cuenta- dijo el hermano de la víctima- pero tampoco hace tanto calor.
El balcón, de dos pisos de altura, daba a un bosque. Conan pensaba que el asesino no había entrado ni salido por el balcón, puesto que la mancha de sangre que se extendía del cuerpo no llegaba al balcón y había manchado las cortinas y la ventada. Por otro lado por su mente rondaba una pregunta: "¿Qué son esas dos manchas en el suelo?". El café estaba intacto, al igual que las pastas y la botella de agua, "este hombre... murió poco antes de las cinco, antes de empezar la serie, estoy seguro".
Conan preguntó al mayordomo y este le respondió que cuando encontraron el cuerpo la televisión estaba encendida.
Había demasiadas preguntas y todas sin respuesta: ¿con qué lo golpearon? ¿Qué eran esas manchas? ¿Había una confabulación entre el mayordomo y el hermano? ¿Cómo salió y entró el asesino si la puerta estaba cerrada? Muchas preguntas, demasiadas, Conan estaba totalmente despistado, así que se dirigió al balcón a tomar el aire y jugar con su balón para centrarse.
-Conan ¡aquí no se puede jugar!- Ran lo regañó como siempre -¿no ves que puedes tocar alguna prueba o incluso romper esa tele?
"Un momento... esa tele..." Conan y todo el paisaje se reflejaban en la pantalla. Levantó la cabeza y vio que el sol se estaba poniendo a su derecha... El pequeño se quedó en el marco de la puerta del balcón, observando la televisión, cuando de repente...
-¿Qué es esto?- una gota había caído sobre la cabeza del pequeño -parece agua...
Conan miró arriba y vio encima de la barra de la cortinas una pequeña mancha húmeda, tenía que averiguar qué era aquello.
Así que cogió su pelota, y cuando Ran, Megure y Mouri salieron por la puerta, chutó hasta que quedó colgada encima de las cortinas, a la altura de la mancha.
-Agente, agente- Conan llamó al guardia que había en la puerta vigilando el cuarto. Mi pelota se ha quedado colgada aquí arriba ¿me puede ayudar?
El agente así lo hizo, después de fruncir el ceño, y subió al pequeño hasta la altura de la pelota. Mientras, Conan observaba una mancha húmeda en la pared, y las cortinas algo mojadas por la parte de arriba.
Una vez estuvo abajo, el pequeño detective se quedó mirando la televisión y pensó : "¿Por qué alguien tan obsesionado con la imagen y el sonido pondría la televisión donde la luz del sol justamente a las 5 de la tarde se refleja y no deja ver nada? Jejeje, creo que ya he resuelto el caso.
¡¡Sorprendente!! Conan ha resuelto el caso, manchas, televisiones, balcones, cortinas... ¿Te atreves a intentarlo? Es más fácil de lo que parece... Y el mes que viene podrás comprobar si tenías razón.

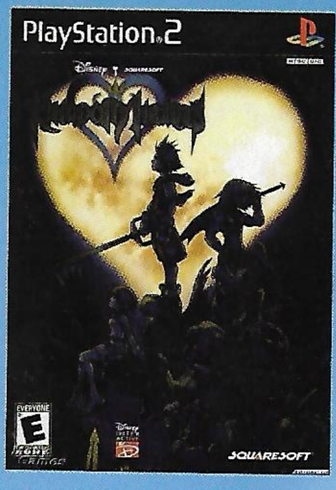
Solución al caso anterior:
La melena rubia que se deja ver no quiere decir que fuera Ana la asesina, ya que todos los nietos son morenos, además sí que es sospechoso que ella no se vea en el video, donde sólo se ve a Carlos empujando el coche. ¿Cómo podría ir ella a matar al anciano estando dentro del coche? Muy fácil, ella no estaba dentro, ella lo empujaba (llevaba una peluca que le hacía parecer Carlos). Sí, vale, ¿cómo sé que es ella llevando una peluca? Porque es la única explicación que se puede dar a que Carlos no estaba empujando el coche. Entonces ¿cómo estamos tan seguros de que Carlos no empujaba el coche? Porque mientras estaba asesinando a Songoku. ¿Cómo se sabe? Los peluches nos lo dicen, el anciano en vez de ir a la puerta a pedir socorro se fue a la otra punta de la habitación donde estaban los peluches, tal como se había dado cuenta Conan. ¿Por qué hizo eso? Tal y como recordaréis el anciano había quitado el pasamontañas y visto la cara de su asesino, así que fue y se lo dijo a los peluches. Recordad, cogió un caballo, una abeja, una rata, un lagarto, un oso y una serpiente. Si juntamos las iniciales de todos ellos tenemos un nombre CARLOS. Y eso es todo, pero seguro que vosotros ya lo habíais adivinado ^___^

LAS 10 DIFERENCIAS
Chi ha sido víctima de un malvado virus informático que ataca a sus circuitos haciéndole pensar que Hideki se está aprovechando de ella.Demuéstrale que está equivocada encontrando las 10 diferencias que hay entre estas dos percepciones absurdas de la realidad. ¡¡Seguro que así se cura del virus!! (o eso, o le hacemos un escaneo con un antivirus, lo que veáis.



JAIME "THORIN" MUNUERA





CUANDO CLOUD ENCONTRÓ AL PATO DONALD

El pasado mes de noviembre aparecía en nuestro país Kindgom Hearts, un juego de rol para Playstation 2, fruto de Square y Disney. Square se encontraba en una situación financiera crítica tras el fracaso de la película de su famosa saga. En ese sentido, ¿qué mejor que aliarse con Disney y hacer un juego que, sin duda, disfrutaría de un enorme éxito en Occidente? Esto es Kingdom Hearts, una mezcla entre los mundos de Final Fantasy y los de Disney; un, a priori, insólito espectáculo donde se mezclan personajes como Cloud, de Final Fantasy VII, con el pato *Donald* o *Goofy*.

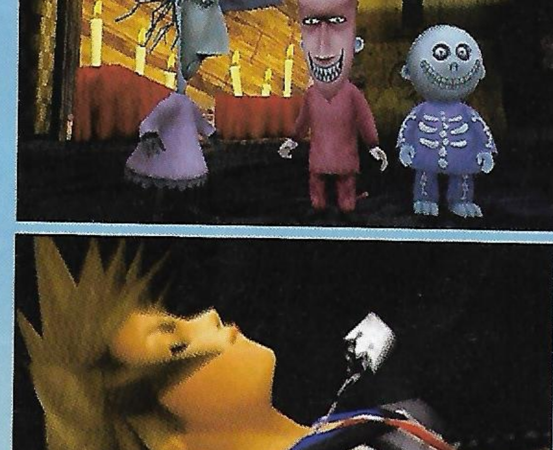
¿Pero es un buen juego o un simple "saca cuartos" infantil y sin consistencia alguna? Bueno, si tenemos en cuenta que en Japón, donde su viabilidad se ponía en duda, logró unas ventas muy buenas en su lanzamiento (y posteriormente) y excelentes puntuaciones en revistas como la prestigiosa Famitsu, sin duda deberíamos pensar que no es otro producto ridículo "made in Disney". Por si fuera poco, estas navidades los japoneses contarán con una versión especial del juego, la que nos ha llegado aquí. Pero no nos dejemos engañar: Kindgom Hearts tiene personajes de Disney, pero es cien por cien Square.

EL EQUIPO DESARROLLADOR

Sólo hay que echar una ojeada a los créditos de este videojuego para darse cuenta de que Disney apenas ha puesto dinero y los derechos de sus personajes. **Kingdom Hearts** ha sido completamente desarrollado en Japón y por el equipo de Square, por fortuna. *Tetsuya Nomura* es el director del juego. ¿Y quién es este señor? El artífice de los diseños de **Final Fantasy VII** y **VIII**, además de las dos partes de **Parasite Eve** y de **The Bouncer**. Por cierto, que el prota de **Kingdom Hearts** se parece muchísimo al de **The Bouncer**. La verdad es que *Nomura* ha hecho un buen trabajo con los diseños de personajes, tanto de los nuevos como de otros ya veteranos, como *Squall* o *Cloud*.

El coproductor es *Yoshinori Kitase*, director por ejemplo de **Final Fantasy VII**. *Jun Akiyama* se encarga de los eventos, es decir, de las misiones que van sucediendo durante la historia. Se encargó de lo mismo en **Final Fantasy VII**, **Final Fantasy Tactics** y **Vagrant Story**. Y, para no enrollarnos demasiado, destacar a *Yoko Shimomura*, compositora de la saga **Front Misison** o de **Legend of Mana**. Por supuesto, no vamos a olvidar que la canción principal del juego, **Simple and clean**, es de *Hikaru Utada*, seguramente conocida por muchos frikis del j-pop.

Kingdom Hearts ha sido completamente desarrollado en Japón y por el equipo de Square







PERO SI DISNEY ESTÁ IMPLICADO, ENTONCES NO TENDRÁ NI ARGUMENTO

Y esto sería así si el juego fuera fruto de Disney, pero repito, ni tan siquiera el guión es cosa de los americanos. Para nada. ¿Pero entonces tiene un gran argumento en plan **Final Fantasy**? Tampoco, pero la historia principal que el juego desarrolla está suficientemente bien hilada y mantiene el interés. La trama está protagonizada por *Sora*, *Kairi* y *Riku*, tres niños que, aparentemente, viven en una isla de la cual desean partir para conocer nuevos mundos. Pero *Sora* tiene extraños sueños que le hablan de una puerta que él deberá abrir, y de la oscuridad que reside en todo corazón, incluso en el suyo. Una noche, cuando los tres amigos ya han terminado una balsa con la que partir, una terrible tormenta se desata sobre la isla. *Sora* acude en busca de *Kairi* y *Riku*, y se ve enfrentado con una especie de monstruosa sombra, de tamaño colosal, y a pesar de vencer, es absorbido por un vórtice oscuro. Al mismo tiempo, *Donald* descubre que el rey *Mickey* ha desaparecido de palacio, dejando una carta. Por lo visto algo ocurre y el rey ha salido a investigarlo: unos seres oscuros, los "sincorazón", invaden los diferentes mundos arrancando el corazón de sus habitantes. Estos mundos, antes independientes, ahora se ven conectados de alguna forma. También les informa sobre la aparición de un elegido que llevará consigo la Llave Espada, elemento esencial. De forma que *Sora* se encontrará con *Donald* y *Goofy* (que es algo así como un escudero) y, junto a otros personajes que le ayudarán, tendrá que enfrentarse a semejante amenaza al tiempo que busca a *Kairi* y *Riku*.

El desarrollo es bueno hasta el final, en lo que concierne a la historia central, que conjuga bien los mundos de Disney con personajes propios de Square. El problema reside, quizás, en que tenemos que ir viajando por mundos que representan, cada uno, una película de Disney. Algunos son suficientemente divertidos, pero otros son algo insulsos. Tenemos los siguientes mundos: el de **Alicia, Aladdin, Tarzán, Pinocho, Hércules, Peter Pan** y **Pesadilla antes de Navidad**. Aparte, encontramos la Ciudad de Paso, que es el lugar central donde reside el grupo de *Squall*, *Cid* y los moguris. Es, por tanto, el típico pueblo con tiendas donde ir entre mundo y mundo para recuperar fuerzas, mejorar nuestras armas, etc. Hay otro mundo más, no basado en ninguna película de Disney, que ya descubrirá el jugador por sí mismo, del que sólo diré que posee una realización fantástica. No me dejo el mundo de *Winnie Poo*, el osito rechoncho y torpón que sólo piensa en hincharse a miel. Dicho mundo es algo así como opcional: no tiene una gran historia que digamos, más bien es un conjunto de minijuegos que servirán para conseguir ciertos objetos útiles.

SISTEMA DE JUEGO Y SIMILARES

Llegamos al tema esencial de todo juego: su sistema de juego. En **Kingdom Hearts** nos encontramos con un juego de rol bastante simplificado, es decir, pocos objetos, pocas armas, pocas estadísticas en los personajes... No nos vamos a romper la cabeza tampoco con "las magias", ni vamos a tener que pensar en exceso. Los combates no son por turnos, son pura acción. Podemos fijar al enemigo con un botón y a partir de ahí dar vueltas a su alrededor y darle como diox manda. Con un botón saltamos, con otro atacamos, otro nos sirve para activar ciertas habilidades como rodar por el suelo y, por último, también tenemos uno para activar los ataques especiales de forma rápida. Después tenemos un incordio de menú que utilizaremos con la cruceta o el segundo mando analógico y que os puede volver locos. Intentar usar objetos en mitad de un combate usando este sistema a veces es una pesadilla.

Manejamos a *Sora* y el resto de personajes nos acompañan, luchando en tiempo real sin que haga falta darles ningún tipo de orden. Lo cierto es que se manejan bastante bien solitos. *Donald* aprende las mismas "magias" que tú y es suficientemente inteligente como para curarte si te ve herido. Eso es un alivio. El resto de personajes que te acompañan suelen ser unas máquinas, por el hecho de empezar ya con altos niveles y con todas las habilidades aprendidas. Esto se debe a que sólo aparecen en el mundo en cuestión. También hay invocaciones, pero ninguna del **Final Fantasy** y todas bastante inútiles, la verdad. *Simba* es la invocación más inútil que se ha hecho jamás. Curiosamente, *Bambi* sí que nos irá bien: ver para creer.



ASPECTOS POSITIVOS Y NEGATIVOS

Para resumir y no irnos por las ramas, diré lo que más me ha gustado de **Kingdom Hearts**: El sistema de combate es rápido y suficientemente divertido; no es complicado, pero eso no implica que sea fácil (a mi parecer, vuestro hermano pequeño lo tendrá difícil; las madres que piensen que este juego es para sus más pequeños, lo llevan claro). Además, sale *Squall*, el famoso héroe del asesino de la katana (por supuesto, esto es ironía criticando la absurda manía de culpar a los juegos de desgracias varias). La historia principal, como ya he dicho, es suficientemente interesante y agradable. Como todos los juegos de Square, trata sobre la amistad o el amor, aunque el tema principal es la eterna lucha entre la luz y la oscuridad. *Kairi* es la chica de turno y *Riku* es el típico amigo del prota (y, no voy a revelar nada, pero ya sabemos qué suele pasar cuando en una historia hay dos amigos y una chica de por medio). Personajes como *Squall*, *Cid*, *Yuffie* o *Aeris* enriquecen el conjunto y lo hacen más interesante para los amantes de **Final Fantasy**. Eso sí, los personajes de Disney están más medidos de lo habitual y no se hacen excesivamente repelentes (excepto *Goofy*, que es la versión perruna de *Forrest Gump*, y algún que otro momento heroico de *Hércules*). Los gráficos también son un punto a su favor, con altibajos, pero a un nivel bastante alto en general; lástima que pasa como en **Final Fantasy X**: a veces los personajes están mucho más detallados, siendo más expresivos, mientras en otras ocasiones ves que los ojos son una cutre textura pegada o que la boca apenas se mueve. ¿Y la duración? Unas treinta horas, que no está mal. En lo malo destacaría que los mundos son cortitos, que los combates duran lo suyo y hay que dar más vueltas que un tonto. También que la versión PAL que nos ha llegado tiene unos enormes bordes negros y no añade selector de 60 Hz, lo que no nos permite gozar de la misma suavidad y velocidad que la versión japonesa y americana. Por lo demás, es un juego muy recomendable. Ahora bien, si te entra la taquicardia cuando ves al osito *Winnie* o escuchas balbucear a *Goofy*, mejor que lo dejes estar. Pero que nadie decida no darle una oportunidad a este **Kingdom Hearts** por parecer infantil, pues nunca se es demasiado grande para disfrutar como un niño.



CORREO

¡Konnichi wa mis queridos otakus! Aquí estoy un mes más, comprobando si es cierta esa leyenda urbana que dice que se puede hacer un correo decente con un sólo un día de plazo. Qué os voy a contar a vosotros, que sabéis de sobras cómo funciona esto de las fechas. De cualquier modo, doy agracias a *Kamisama* de que mis exámenes sean en febrero, porque es lo único que me faltaba ahora. Ya sabéis que acostumbro a poner un bonito dibujito de Navidad en el correo, pero esta vez me resulta prácticamente imposible, sniff, sniff. Perdonad que recicle de mala manera un dibujo viejo y perdonad la acumulación masiva de direcciones en la sección de Contactos. ¡Pero es que realmente hay muchas! ^ ^U



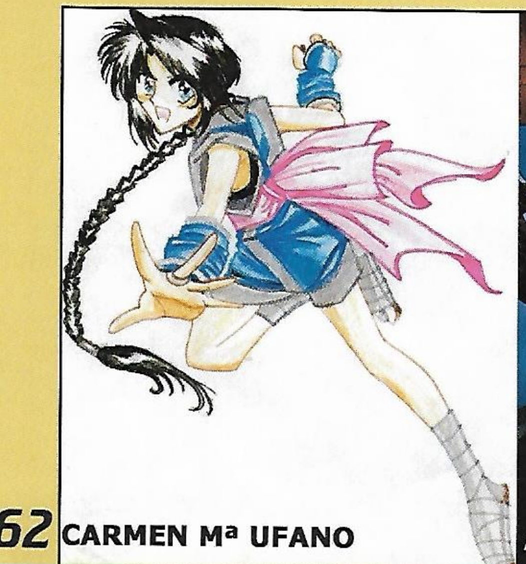
GALA G. P.

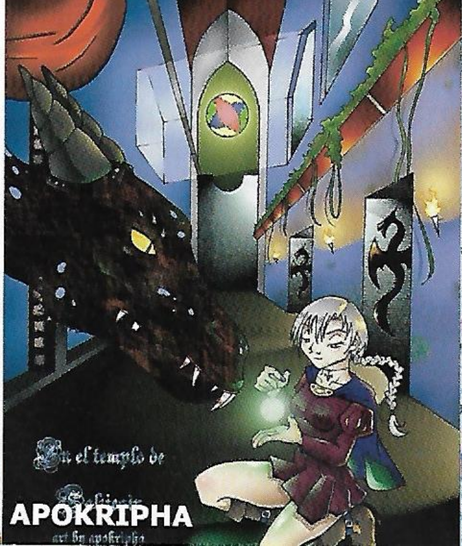
Teresa Oliva. Esta chica de 24 años tan simpática manda felicitaciones para todo el mundo y en especial para todos los otakus que escribís a **Minami** y dais vuestra opinión o vuestros dibujos. Luego a *Lázaro*, a *Nescafé* (así es como se llama el chico de los CDs, mira que os lo he dicho veces, ¿eh?) y a todos en general. El defectillo que nos comentas, lo de no especificar el contenido del CD como hacíamos al principio es porque se decidió dedicar la última página a poner publicidad o alguna imagen. Sí, yo coincido contigo en que antes quedaba más clarito. Se lo diremos a *Lázaro*. Dado que hace casi tres meses que escribiste tu carta (ehem, ya sabéis cómo van estas cosas) seguramente ya debes haber arreglado tus problemas con **Clover**. La edición de Mangaline está, y deberías poder encontrarla sin problemas. Ivrea tenía el problema de ser más cara porque se tenían que importar los tomos desde Argentina. Pero eso ya se solucionó. En cuanto a ¿qué es mejor, tomo o ese formato extraño que es como una revistilla con grapas y tapas blandas? Tomo sin duda (*NdL: Bueno, hay un montón de partidarios de las grapas*). Lo malo del tomo es que te hace pagar más de golpe, por eso mucha gente opta por el otro formato, pero a la larga sale más caro y ocupa más espacio. Je, je, lo de los tijeretazos en los animes no es ninguna novedad y **Ranma ½** es un gran ejemplo. No se puede hacer nada al respecto. Yo no conozco a *Sukiyo*, pero te pongo un anuncio en el *Se Busca* y todo solucionado ^_^

Miguel de Luna. Chico, ¡qué nombre tan bonito! Tienes bastante razón (o no) cuando dices que este mundillo se mueve por amiguismo y que sólo puedes destacar si eres "*amigo de*". Pero no seas tan crítico. Los que estamos en el mundillo lo hacemos porque nos gusta, por afición, y es normal que pensemos siempre en nuestros amigos, porque confiamos en ellos. ¿No confías tú en tus amigos? Pero créeme que hacerse un hueco no es tan difícil y si como dices, ser famoso en el mundillo es tu objetivo, empieza a moverte. Mi consejo, sin embargo, es que no hagas tonterías, porque el reconocimiento te llega cuando te lo mereces, no cuando lo buscas; y frikis que hacen el numerito en los salones ya hay demasiados, mira si no el ejemplo del *Bisbal* del pasado salón del manga de Po... digo... de Barcelona. Lo de Gran Hermanotaku 3 se está negociando pues quizá sí se haga, pero variándolo un poco. De momento no puedo comentaros nada más, pronto veréis los resultados.

Julia Valhondo. No, no, no. Un especial **Marmalade Boy** ahora no tendría ningún sentido (*NdL: Pilla alguno de los anteriores*). Primero de todo, **Minami** no es una revista muy dada a hacer especiales de series. Sí, sé que al principio se hacía, pero no resultaba rentable y no siempre había una serie de moda para comentar. Segundo, se hacen especiales cuando por fin se edita un manga muy esperado, cuando resucita alguna vieja gloria o cosas por el estilo. Has pedido mi opinión y yo te la doy, sin intención de criticar: de **Marmalade Boy** se ha escrito hasta la saciedad. ¿Es que queda ya algo que no sepáis? ¡Si hasta recuerdo que pusimos el grupo sanguíneo de los personajes! Vamos, *Open up*, abrid la mente a nuevas series que están realmente bien y sed un poco más críticos. No os traguéis todo el anime que os echen por televisión sólo porque sea japonés. Pedid calidad o en el futuro nos enchufarán cualquier porquería.

Y esto ha sido todo por este mes. Espero que hayáis disfrutado de las vacaciones de Navidad y a ver si el año nuevo nos trae buena suerte y algo más de regularidad en los plazos de entrega de las revistas ^_^U. Esta vez dedico el Correo a *Ackman* y a *Happy Berry* (¿lo he escrito bien?), los nuevos maquetadores de **Minami** que se lo están currando de lo lindo. Besitos y nos leemos.


CARMEN Mª UFANO


APOKRIPHA



SAKI

MISIVAS BREVES

A Luis Arcas. Oye, ¡¡que uno de los disquettes que mandaste para la opinión del lector está completamente vacío!! Era en el que, según la carta, hablabas de esa revista que empieza por *Truño*... digo... *Hen-* y acaba por *-type*. Te lo digo por si te interesa volverla a escribir. El otro artículo ya está en manos del jefe.

A Hector Duaigües Sánchez. Creo que el tiempo ha respondido por sí solo a todas tus preguntas. Lo siento ^_^U. Apunto la idea para una artículo/sección de frases útiles en japonés. Aquí tienes una de regalo: *Kisu o shite, mo ii desuka*? O lo que es lo mismo: *¿Te puedo besar*? Frase útil donde las haya.

A Saki. Pues si te digo la verdad, a mí me encanta tu estilo. Si llevara yo el *Manganami*, ya te habría publicado tus cómics. ¿Estás segura de que cumplían todos los requisitos? Lo del especial de *Clamp* es cosa de *Lázaro*. No hay más que hablar. A cambio, os vamos haciendo estos articulillos tan chulos sobre **Chobits**, **Clover** y esas cosillas. Pero no desesperes porque ya sabes lo que decía el jefe sobre lo de hacer un Especial **Dragon Ball** ¡¡y luego sus problemas de tiempo por tener dos trabajos le obligaron a encargar un par!! ^_^

A Verónica Moreno. ¡Oye! No dibujas nada mal. Cuando yo tenía trece años hacía unos churros que ni te imaginas. Si *Lázaro* me deja, un día os enseño uno (*NdL: Permiso concedido*). ¿Quieres mi opinión? Primero de todo, intenta que no te sobre tanto papel en blanco. Puedes dibujar un fondo, o meter más elementos (la idea de las flores es buena). Segundo, no te pares tantas veces al pasarlo a "*boli*", que luego se nota un montón. Y si puedes, utiliza un rotulador puntafina, o un rotring o plumilla, que queda mucho mejor que el bolígrafo normal y corriente. Eso, y un poquito más de cuidado al pintar, ¡y que tiemble *Yoshizumi*! No te des por vencida y sigue dibujando, ¿vale? ^_^

A Mao Szu. ¡No entiendo tu letra! Los artículos de opinión es mejor que los enviéis en disquete, CD o por e-mail. O si no, por lo menos, escritos a ordenador.

A Giomar del Río. Para que veas que sí te hacemos caso pongo aquí tu "amenaza" para el jefe. "*Lázaro, o pones una sección medianamente fija de música japonesa o el próximo salón de Getafe le diré a mi prima, que es muy gorda, que te acose*". Ah... esto... ¡no me miréis así, yo pongo lo que me mandáis! ^_^U (*NdL*: ¬_¬).

A Rubén L. ¿Que cómo conseguimos japonesitas tan guapas para que se fotografíen con revistas de **Minami**? Pues porque los japoneses saben dónde está la calidad, hombre. Creo que no me está permitido lo de pasarte el teléfono de alguna de ellas; pero yo las conozco personalmente y son muy majas. Esto... *Rubén, los Reyes Magos son los padres*. (Ups, perdón por el destripe).



APOKRIPHA

SE BUSCA

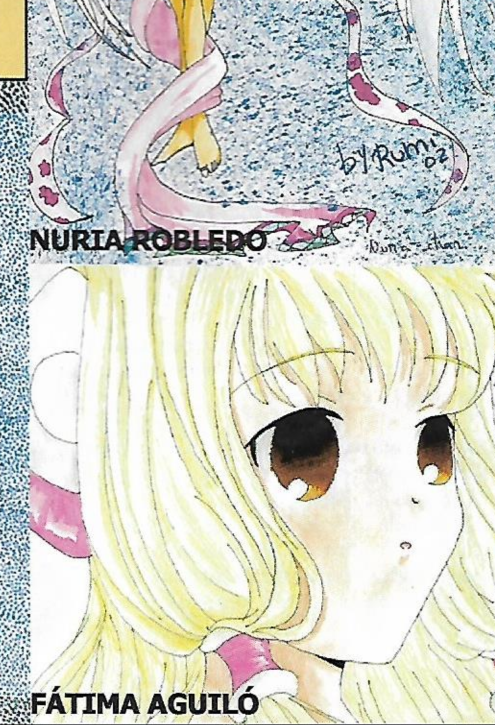
Busco a Sukiyo porque soy una gran fan de ella. Me gustaría conseguir los cómics que salen en **Minami**, ¿Cómo lo hago? Me llamo *Teresa* y mis datos están en la sección de Contactos. Gracias.

Busco gente interesada en comprarme **los tomos de Video Girl Ai que editó Norma**. **Vendo la colección entera** o volúmenes sueltos. Precio a convenir. Interesados escribir a: *Mª Ángeles Fernandez. C/Volver a empezar 4, portal A, BA. 28018 Madrid.*

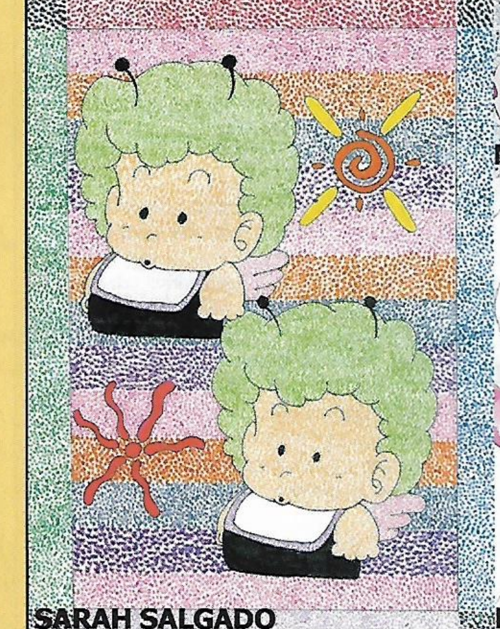
Busco a **cualquier persona** que tenga **entre 14 y 16 años** (ojalá fuesen muchachas). Mi nombre es *Jorge*, soy de Chile y me gusta mucho el manga y el anime sobre todo **Dragon Ball Z**, todo lo que tenga que ver con **The King of Fighters** (sobre todo los *full colors*).Me gusta escuchar Slipknot, Metallica, System of a down, etc. Por favor respóndanme a *jorgehr93@hotmail.com*

Busco gente que pueda proporcionarme material de **Candy Candy**, empezando por los tomos. Mi dirección es: *Silvia Mas. C/Tetuán 36, 2º 1ª 08203 Sabadell, Barcelona.*

Busco gente para escribirme por e-mail, que le guste **El Señor de los Anillos** o **Harry Potter**. Mi mail es: *ranmi14@yahoo.com* Prometo responder: *Pamela.*



NURIA ROBLEDO



SARAH SALGADO

FÁTIMA AGUILÓ

CORREO

CONTACTOS

Ana Verdugo
C/ Lora de Estepa 16
41006 Sevilla
No me importa la edad ni vuestro lugar de residencia. Mis mangas y animes favoritos son Evangelion, Marmalade Boy, Slayers, Sailor Moon, Sakura y Karekano.

David Grandioso Vas
Urb. Universitaria 25
06006 Badajoz
Me gustaría contactar con gente a la que le guste Card Captor Sakura, Detective Conan, Sailor Moon, Evangelion y La familia Crece.

Enrique Ayala Soler
C/ Luis Buñuel 7, 3º 2ª
04008 Almería
Me encanta el manga y el anime, sobre todo Golden Boy, Evangelion, Dragon Ball, Lum, Sakura, Digimon y el hentai. Me encanta que me manden dibujos.

Enrique López Ferrer
C/ Autonomía de Aragón 2, 5º H
50720 La Cartuja Baja, Zaragoza.
Busco gente de unos 16 años. Me gusta Love Hina, Ruroini Kenshin, Slayers, Evangelion, Hellsing, Saint Seiya, X Clamp... Estoy empezando a ver cosas nuevas y me gusta prácticamente de todo.¡¡Estoy dispuesto a hacer intercambio!!

Francisco José Alonso
C/ Luis Buñuel 7, 2º 3ª
04008 Almería
Me gusta Evangelion, Pokemon, Digimon, Dragon Ball, Reena y Gaudy, Detective Conan... Tengo 16 años y me gustaría hablar con gente a la que le guste el manga y el anime.

Hector Duaigües
C/ Montflorit 181 2º 3ª
08850 Gavá, Barcelona.

Héctor Gómez Calderón
fenix_x_men@hotmail.com
Me gustaría que hubiera una sección Yaoi.

Inmaculada Aguilar Milan
C/ Gallito nº5 4ª f-1
29004 Los Girasoles, Málaga
nahga@hotmail.com
Tengo 14 años y mis series favoritas son Slayers, Rurouni Kenshin, Evangelion, Karekano... y muchas más.

Laura Santos Lozano
Ctra. de las Costas 48, 2º 2ª
08870 Sitges, Barcelona.
Me gustaría cartearme con chicos de entre 13 y 17 años. Yo tengo 15. Me encanta el shojo como Fushigi Yuugi, Kamikaze Kaito Jeanne, Karekano, Somos chicos de menta, Escaflowne y demás.

Luis Arcas
C/ General Urrutia 55, puerta 21
46013 Valencia
21 años. Me gusta Detective Conan, Dragon Head, Dragon Ball, Cowboy Beebop, Trigun... también los videojuegos. Tengo una Play Station II y una Game Cube.

Nuria Torrent
C/ Llauder 11, 2º B2
08302 Mataró, Barcelona
Tengo 14 años y me gustaría escribirme con gente a partir de 14 a quienes les guste *Wataru Yoshizumi*. Si algún otaku tiene cosas de La Familia Crece y no le gusta, ¡mandádmelas!

Paloma Mariné López
Urb. Jardín de Reyes. C/ Trastamara 22.
28280 El escorial, Madrid
Tengo 14 años y me gustaría escribirme por carta o por e-mail con gente a quien le interese Card Captor Sakura, *Wataru Yoshizumi*, Rurouni Kenshin y sobre todo Escaflowne, Fushigi Yuugi y Kamikaze Kaito Jeanne. Contestaré y no importa la edad.

Raquel Raposo
C/ Manuel Pareja Obregón 3, B8
41010 Triana, Sevilla
Tengo 10 años y mis series favoritas son Kamikaze Kaito Jeanne, Escaflowne, Estás arrestado, Daiguard, Lum, Cowboy Beebop y todo lo de *Sadamoto*, *Clamp* y *Wataru Yoshizumi*. También me encantan las películas de terror, los deportes y dibujar entre muchas otras cosas.

Saki (Ángela S.D)
Pl. Francisco Vera 3, 1º C
06011 Badajoz
Me gustaría cartearme con gente de 15 en adelante. Me encantan las Clamp y el shojo en general. Angel Sanctuary, Rurouni Kenshin, Ranma ½, I"s y también los videojuegos y el J-pop, sobre todo *Nanase Aikawa* y L'arc~en~ciel.

Teresa Oliva Girbau
C/ Sant Joan de la Salle 7bis
08022 Barcelona.
Inako24@yahoo.com
Tengo 21 años. No tengo preferencias ni de edad ni de lugar de residencia. Me gusta Cowboy Bebop, Clover, Ranma ½, Sakura, Trigun, Karekano, Love Hina y series por el estilo. Prometo contestar.

Verónica Moreno Rojas
C/ del Río 4, 2º 1ª
08740 Sant Andreu de la Barca, Barcelona
Soy una chica de 13 años a la que le gustaría cartearse con gente a la que le guste el manga y el anime, de igual sexo y edad. Me gusta un poco de todo.

ODA A LOVE HINA
Por Miguel Romero

Con el manga de Love Hina
un buen rato pasarás
en la residencia Hinata
a sus chicas conocerás

Kaolla y sus inventos
que son de alucine
y la zorra de Kitsune
borracha por momentos

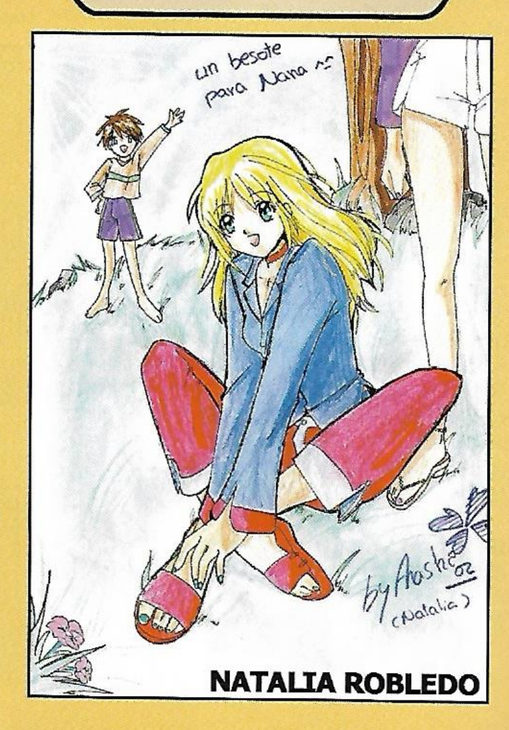
Shinobu la cocinera
es una artesana
Motoko y su katana
en kendo la primera

Llena de alegría
Mutsumi todo el día
y Naru mientras tanto
al prota sacudiendo

a nombre de Keitaro
responde el encargado
con fama de pervertido
y de triple cateado

falta el Sr. Seta
y Sarah su hijita
Haruka la vendedora
y la tortuga vendedora

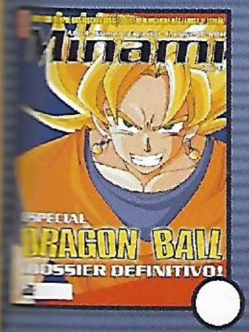
con momentos memorables
para reír hasta reventar
y personajes entrañables
que tardarás en olvidar



NATALIA ROBLEDO

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN Y PETICIÓN DE ATRASADOS

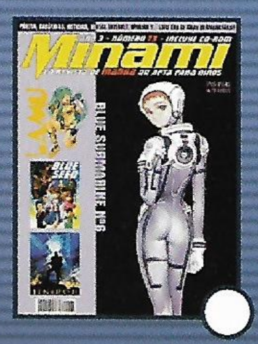
Minami

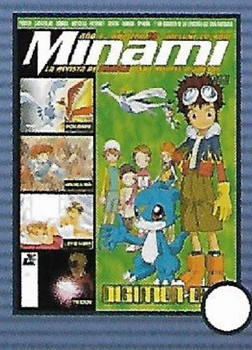


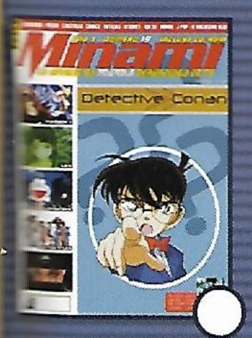


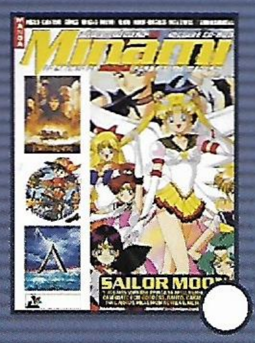








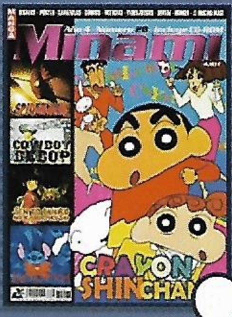






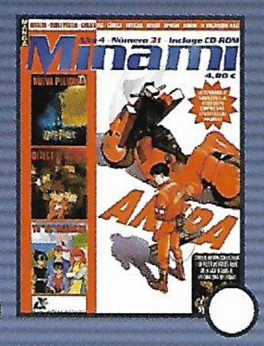


















MARCA EL RECUADRO DE LOS QUE TE INTERESEN. TODOS INCLUYEN SU CD ORGINAL

Nota: La contínua solicitud de ejemplares atrasados puede llevar a que números que se podían solicitar en el cupón ya estén agotados cuando recibamos vuestra carta. En tal caso no podríamos enviaros los ejemplares que solicitáis al no quedar ya. Si este es el caso de verdad que lo sentimos.

DATOS PERSONALES (Se ruega utilizar mayúsculas o letra clara)
Nombre:
Dirección:
C.P.: Teléfono:
Población:
Provincia: País: ESPAÑA
Edad: E-mail:

MODALIDAD DE PAGO
- ☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática S.L.
- ☐ Contra-Reembolso (+4 euros de gastos en el primer envío)
- ☐ Con tarjeta de crédito: NIF:

FIRMA
VISA - MASTER CARD:
FECHA DE CADUCIDAD:

AHÓRRATE 12 €

SUSCRÍBETE A TODO UN AÑO DE MINAMI POR SÓLO 45,32 €

Deseo suscribirme a Minami a partir del número y recibir los siguientes 12 números en casa. ☐

Fotocopia o recorta este cupón y envíalo por correo a:

ARES Informática S.L.
Pasaje Mercurio s/n, nave 12
08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)

O bien envíalo por fax al número:
902 19 72 63

También puedes hacerlo por teléfono en el:
902 19 72 64

Y ahora además por correo electrónico:
suscripciones@aresinf.com

INSTRUCCIONES DEL CD

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores.
Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

CÓMO EJECUTAR MINAMI

El programa de Minami aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\MINAMI.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM)

CÓMO USAR MINAMI

El CD-ROM de Minami está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla , y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva. Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble "click" con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de Minami son las siguientes:

Música
Canciones y melodías de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.

Vídeo
Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos vídeos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios

Imágenes
La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.
Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes.
Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Varios
En esta sección incluiremos, entre otros, aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de Minami.
Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los vídeos y canciones de otras secciones de Minami. Es recomendable instalar Media Player para sonidos y vídeo. Para navegar por las Webs del CD hay que instalar Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.

MULTIMEDIA

Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de Minami hay que instalar programas adicionales en el ordenador.

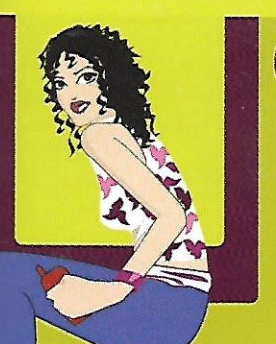
Formato MP3:
El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con una gran calidad. Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp, incluidos en el correspondiente apartado del CD.

Archivos de vídeo:
Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5, QuickTime y DIVX (incluidos en el CD). Para los de música se recomienda instalar el programa WinAmp incluido en el CD.

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a:
minami@aresinf.com

NOTA IMPORTANTE

Por favor, antes de devolver algún CD supuestamente estropeado, leed atentamente estas instrucciones y, llegado el caso, comprobad que en otro ordenador tampoco funciona.



¡¡NUEVOS SERVICIOS PARA TÚ MÓVIL!!

TONOS MANGA

LLAMA AL **906 032 884** Y DINOS EL CÓDIGO DEL LOGO QUE QUIERAS Y RAPIDAMENTE LO TENDRÁS EN TÚ MÓVIL

¡NOVEDAD!

71000	Theme · Doraemon	71016	Fiddle de Chocobo · Final Fantasy VII
71001	kiki iro omoi · Akazukin chacha	71017	The Great Warrior · Final Fantasy VII
71002	Candy Candys song · Candy Candy	71018	Kefka Theme · Final Fantasy VI
71003	Catch you catch me · Carcaptor sakura	71019	Electric de chocobo · Final fantasy
71004	Platina · Cardcaptor sakura	71020	Nanka shiawase · Flame of rekka
71005	Tobira wo akete · Cardcaptor sakura	71022	Tokimeki no doukasen · Fushigi yuugi
71006	Sakura · Cardcaptor	71023	Just communication · Gundam wing
71007	Millenial fair · Chrono Trigger	71027	Change the world · Inuyasha
71008	Party night · Digi charat	71028	Tenshi no yubiriki · kareshi kanojo
71009	Welcome · Digi charat	71030	Duvet Lain theme · Lain
71010	Battle 2 theme · Dragon ball Z 2	71031	Sakura saku · Love hina
71011	Head cha la · Dragon ball z	71035	Dragon ball · manga
71012	Komm Susser Todd · Evangelion	71036	Mazinguer Z · manga
71013	Misato Theme · Evangelion	71037	Pokemon · manga
71014	Thanatos if I cant b... · Evangelion	71038	Egao ni aitai · Marmalade boy
71015	zankoku na tenshi no... · Evangelion	71039	Jajauma ni sasenaide · Ranma 1.2

LOGOS MANGA

LLAMA AL **906 032 884** Y DINOS EL CÓDIGO DEL LOGO QUE QUIERAS Y RAPIDAMENTE LO TENDRÁS EN TÚ MÓVIL

16138	16109
16143	16148
16134	16125
16146	16112
16108	16178
16167	16175
16187	16162
16190	16159
16206	16180
16181	16172
16204	16150
16155	16158
16191	16156
16188	16196
16166	16165
16174	16152
16215	16164
16214	16163

TONOS

SI QUIERES UN TONO PARA TU MOVIL, ENVÍA LA PALABRA **TONO2** (espacio)CÓDIGO DEL TONO QUE DESEES AL **5099** ej: tono2 62067

[illegible]067	Chihuahua · Coca Cola	54001	Macarena · Los del rio
[illegible]217	Asereje · Las ketchup	54002	Vespa espacial · luna pop
[illegible]14	Hala madrid · himno	54003	All my loving · Los manolos
[illegible]210	Fiesta pagana · Mago de oz	54004	A lo loco · Jarabe de palo
[illegible]206	Torero · Chayanne	54005	Amores de barra · Ella baila sola
[illegible]213	Que la detengan · David Civera	54006	Arrasando · Thalia
[illegible]231	A dios le pido · Juanes	54007	Atrapados en la red · Tam tam go
[illegible]468	Without Me · Eminem	54008	Ay mama · Chayanne
[illegible]18	Samba de janeiro · Bellina	54011	La bamba · Los lobos
[illegible]22	Sometimes · Britney spears	54012	La bomba · Ricky Martin
[illegible]23	Stronger · Britney Spears	54013	Boom boom · Chayanne
[illegible]26	Walking away · Craig David	54014	Cacho a cacho · Estopa
[illegible]27	Walk of life · dire straits	59003	Gimme gimme · Abba
[illegible]30	Unbelivable · emf	59005	Take on me · Aha
[illegible]31	Big big girl2 · emilia	59006	Big in japan · Alphaville
[illegible]34	Mi chico latino · geri halliwell	59008	Upside down · A Teens
[illegible]35	Virtual insanity · jamiroquai	59012	Tarzan boy · baltimora
[illegible]36	Love dont cost a thing · jenifer lopez	59014	All my loving · beatles
[illegible]37	You can leave your h... · joe cocker	59015	Day tripper · Beatles

LOGOS

SI QUIERES UN LOGO PARA TU MOVIL, ENVÍA LA PALABRA **LOGO2** (espacio)CÓDIGO DEL LOGO AL **5077** Ej: logo2 caras

espermanav	5pnoeles
maburres	espermanavi1
cuñaoo	amonavidad
odiologo	findeanyo
felizanyo3	telara
dragonnavidad	bolas
guarana	botellas
caras	etojos
brindis	amornavidad
guarana	cocoanyo
moulin	felizanyo2

CHAT

ENTRA EN EL CHAT!!

1. DATE DE ALTA: ENVÍA **manga** (ESPACIO) Y TU NOMBRE CLAVE AL **5077** EJ: manga pablo
2. CONSULTA QUIEN ESTÁ EN LA SALA: ENVÍA **manga** (ESPACIO) **lista** AL **5077**
3. CAMBIA TU NICK: ENVÍA **manga** (ESPACIO) nombre (ESPACIO) **nuevo nick** AL **5077**

SI QUIERES DARTE DE BAJA ENVÍA: **manga** (ESPACIO) **stop**

PONL@ A 100

¡¡DISFRUTA MÁS DEL SEXO CON TU PAREJA!!

SI QUIERES TRIUNFAR CON ÉL ENVÍA EL CÓDIGO **calor27** AL **5077**

SI QUIERES TRIUNFAR CON ELLA ENVÍA EL CÓDIGO **calor28** AL **5077**

Precio del SMS 0,90€

FRASES PARA LIGAR

¿ERES TÍMIDO/A . . . . . Y NO SABES CÓMO LIGAR?

ENVÍA UN MENSAJE AL **5077** CON LA PALABRA **amor20** y serás el rey de la fiesta!!

LEY DE MURPHY

ENVÍA UN MENSAJE AL **5077** CON LA PALABRA **murphy2** y recibirás la ley de Murphy en tú móvil

PIROPOS

SI QUIERES QUE SE DERRITA Y NO DEJE DE PENSAR EN TI ENVÍA UN MENSAJE AL **5077** CON LA PALABRA **piropo24** y recibirás el mejor de los piropos!!

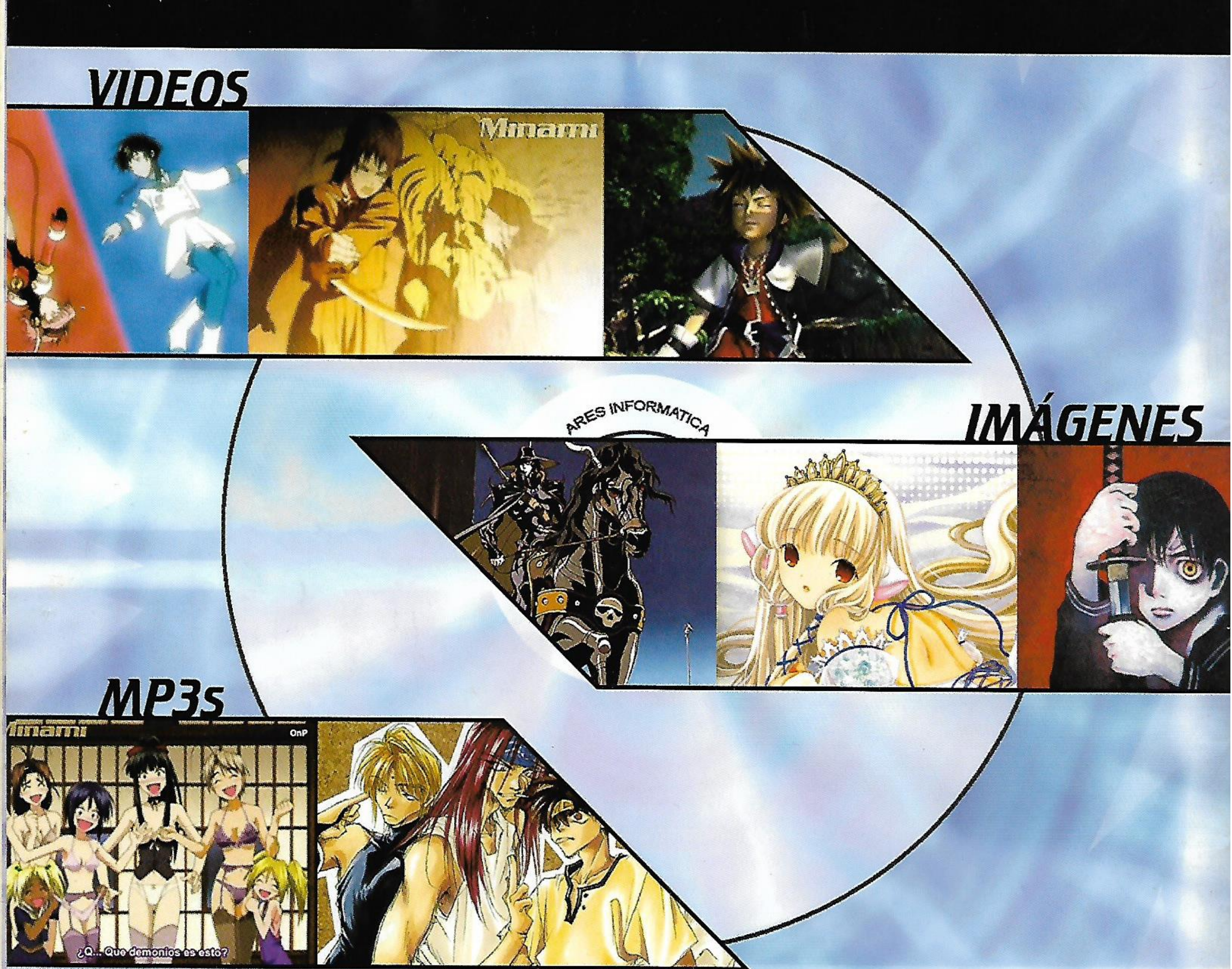
COLMOS

ENVÍA UN MENSAJE AL **5077** CON LA PALABRA **colmo16**

Al utilizar los servicios al 5077 entras en una base de datos expuesta a en vío de promociones o información. Si no deseas recibir dichos sms, envía un e.mail con tu número de móvil a serviciobajas@ bigfoot.com

€ 0,90/sms Servicios válidos para todos los móviles excepto logos, tonos y logos peques que son válidos para móviles NOKIA, TRIUM, ALCATEL, SIEMENS, MOTOROLA, SAMSUNG, y ERICCSON compatibles.

Minami CD 34



CONTENIDOS

VÍDEOS
Angelic Layer
Blood, the last vampire
Chobits
Kingdom Hearts
Love Hina Again
Vampire Hunter D

IMÁGENES
Angelic Layer
Blood, the last vampire
Chobits
Vampire Hunter D

MP3
Angelic Layer
Blood, the last vampire
Chobits
Gesomaden Saiyuki
Love Hina Again
Vampire Hunter D
Orient Express (radio)